



PREMIER MONDE : LA PARTIE ORIGINALE Améliorée et Prolongée

- Plus d'unités, d'avancées et de merveilles.
- · De nouveaux graphismes et des unités animées.
- Un prolongement naturel de la partie originale dans la colonisation d'un système stellaire inconnu.
- · Option Multijoueur jusqu'à 7 joueurs.

Devxième Monde: L'univers de Lalande 21185

- Un jeu de science-fiction se déroulant dans une galaxie futuriste.
- QUATRE cartes interconnectées à votre disposition : la terrienne, la planete lunaire, la géante gazeuse et la plate-forme spatiale.



Troisième Monde : Le Monde De Midgeard

- Une aventure fantastique hasée sur des personnages mythiques : elfes guerriers et autres sorciers...
- De nouveaux pouvoirs comprenant l'Incantation magique. L'Etude des dragons, et le Sortilège de la distorsion.
- ussurgnun.

 QUATRE immenses cartes interconnectées et interactives (retrienne, sous-marine, souterraine et aéricante) pour des santégies de victoire totalement.

Le jeu de stratégie le plus complet jamais créé

JAMAIS CRÉÉ
Bientôt dissonible svr PC CD-Rom.

www.civilizationII com













Vous avez défié des civilisations entières. Votre pouvoirs étendait sur l'ensemble du monde. Et si maintenant on passait aux choses sérieuses CIVILIZATION ESTE

Sommaire





and & Complet | Sale) de liberan

Eder Strolly Advanced - Belevard

Cou Cola , ne fournit pas la passoire...



...mais vous dévoile en exclusivité le making of* de Heart of Darkness

Pour 1 pack de Coca-Cola** (ou 2 packs de 6 boîtes) + 2 timbres, **découvrez** dans le CD-Rom édition spéciale (CCC) Cola



- 2 niveaux complets de jeu - la bande annonce vidéo

t aussi: 61 jours d'abonnement à internet offert par



Toujours connecté sur http://www.coca-cola.fr

orès avoir sélectionné un affichage en 65 536 couleurs sous Windows 95 ou 98, Jannez Gen4.exe à la racine du CD-ROM... c'est parti I Cliquez ensuite sur les ieux que vous voulez installer. Précision importante : s'il vous manque DirectX 6.1, n'oubliez pas qu'il est présent sur le CD, dans le dossier « DirectX6.1 ». Il est de toute manière recommandé de l'installer si ce n'est déjà fait, cela vous évitera de nombreux plantages !

AVIS À LA POPULATION

En rasson d'une date de bouclage tamive, il est possible que certaines démos soient placées sur les CD en dernière minute sans être détaillées dans ces pages : selon la place, elle seront ajoutées, ou remplaceront d'autres démos. Pour être fixé, il suffit de lancer l'interface qui, elle, sera de toute manière à jour.



látaar : lake 2+ deure : strategie tunga rési+ Hallioner: see - Europe plans lander: ene extens - Herzine complete : dispossible Crafe mei : PSSE 27 Ma carte 20 .. Place say in Screen for : 88 Mm . Exécutable : (7) teme sex -Steinsblieber : mans : Benarrer :

Pour être à la tête d'une petite armée de chars, d'hélicoptères et de Jeeps et buter du chinetoli, installez donc le dêmo de ce jeu de stratêgie temps réel pur jus, pour loueurs sévérement bumés. Alors pas de détour : foncez dans le tas et dézinguez les importuns. Attention toutefols, le jou gère les dégâts de marrière très réaliste | Essayez donc de préparer vos attaques, sinon vous risquez de vous faire laminer!

ge ne sera effectué 🔳



Editor: E.A. • Genes aventure • Multipleor: non • Vision demo limite: univers limite • Vision complete: octobre • Config min : i1-2-0, 54 Mg, carte 3D • Place sur le disque dury 51 Mn • Executable : SS2.exe . Désinstalletion : menu » Démarrer »

Plusients at refer après le premier System St. ek, sone A par la détan de cette sinte harfive. Con une julia, sons sire. Prompels, your heneficier to but in attirait high hde la jo et qui permet de parage les pretes cobte ne pris reser hetement hi que part air. Con su qu'il fant foire et lire les mossa es que y us entre le becteur l'ulid et assant d'entre fait be vil de l'action ven aurez la presen flute de foire ion pent tous plud possi-Halfrer alver l'interface



Erlitour: 31x : • Gonre : stratégie en temps réel • Multijnueur : non . Version l'émo limitée : un nivenu . Version complète : netribro . Config mini : P2(0) 32 Mr. carte 30 · Flace sur le dis jue dur : 41 Mo · Executable : she low exc . Desinstallation : menu

teut conse se la re, résentaté n. ve y contrê le de ne une petite é pai, so les creamiers qui doit éliminer les ceues sites de Luccment SAM, L'interface : 1 100 1 sessing the meeting of the Laurerian Property of the Property

Frireme Riker lear : content software + Secre : Arm pater: sat - Horiza May Smiles uste - Versier constitte : actabre -



Ceux qui se sont bien amusés avec Motocross Madness pervent se préparer à reprendre le quidon, en regardant la démo toumante du prochain jeu de moto. Bon c'est yra: ça a l'air fronchement zazou : les circuits semblent originaux, tour comme le comportement des bécanes. Et en plus, la démo tournante est riche de passages vidéo impressionments 1

Cricket World Cun 99 litizar : E.A. Sports - Grave : sport -Mallysease : san - Fersian dean finder en matel - Bersian complète : actobre -Crofin mini: POSE 27 Me carlo 38 . Place per la dicase der : 28 He • Exiculate : succidence rie • Beamaraticos : engarerante seca

Parfois, on aspire à un leu nouveur à de la fraicheur, de la nouveaux) : c'est là que tombe cette simulation de cridiat. C'est un peu comme du base ball, sauf que ca n'est pas du baseball (f). Décompressez la démo dans le dossier de votre chaix, puis lancez le fichier exécutable.

Grand Prix 500 fditer : Di - Cears : seart - Hulbinger con - Persion done Dechie : Increasts - Version complète : acteurs - Enécociale : audites au

Après Supertille, voici venir un nouveau inu de course de more Découvrez-le grâce à cette vidéo de fort belle facture. Comme yous le verrez, les graphismes semblent tio top et laissent espèrer un bon jeu. Quant au contrôle, il faudra attendre une version inuside. malheureusement / De la patience. motards virtuels, elle ne deveau plus tander I .

Le prêt-à-cliquer avec les kits de connexion pour PC



Avec FREE l'accès à l'internet est GRATUI sans contrepartie : pas d'engagement, pa de publicité, pas de restriction !

CLIQUEZ sur l'icône FREE



RETROUVEZ NOTRE OFFRE D'ABONNEMENT EN PAGE 221



Entrez dans l'Univers du Charme

www.coquine.com

Lancez
le Kit de Connexion
présent sur le CD
du magazine et visionnez
des heures de vidéo en direct,
des centaines de photos
torrides, participez à des
dialogues très coquins...

Fieet Command (etter: Jeet's - Gase: stratege Mattener: and - Versine fand kende: an etterter - ters - Versine fand kende: an etterter - Versine complete: dispente Gastig mai: 1288, 72 Me, sorte 36 -

Canig mai 1738, 22 Re, porte 26 -Fluor per le diagne der : 40 Me -Calmitable : Frantismannellenne par -Decinstation : man : Diagnerer s



Le mais demier, vous avez eu le démo bosmante. Ce mété-ci, vois la jouable 18 le mois prochair, le jeu complet ? Heu... Bref, si vrament vous vous sensez l'ame d'un monn et que vous n'avez pais le mail de mo, la note-vous dans cette missi nat couler vois advensaires. 83 ? Touché II et l'avez pais le prochaires de l'avez pais le missi not prochaires.

Reed for Speed: High Stakes letter: LL - Auer: Standalus - Authorise no - Person deus halle: one cores, nos notes: Person deus halle: one cores Luciu mo: 1700, 27 Mr. cores de fines sur la despe der: 21 Mr. Lokende: (disspeciales par dissipationes nos - dissipationes missipationes nos - desperars)



Presque un mois après se sortie (votre deux), voici le démo du tout nouveau Need for Speed. Comme d'histitude, les graphismes sont ébouriffaires. Cette démo ne vous propose pas le chec, vous condurez un seul type de voiture sur un seul circuit, heureusement assez lorn. Quf II

Pharaon

Pilariano Mitter: Control anticory - pare: Parele Mitter: Control Anticory: pare - Parele Mitter: Control Anticory: pare - Parele matter: Anticolari pare - parei parei Parei verni cetto delle parei parei parei Parei verni cetto delle procedimi pie del gestion/shistoria pie del gestion/shistori





Command & Conquer : Tiberian Sui

Version demo limitée : L'amonto • Versi o complète : octubre • Executable : cacZ avi

Bit in certain per une them, a cross use longer among large states by the West in this first or said in 1800, and in 1800 or said in 1800, and in 1800 or said per sa



Shadow man

Editou : Archim + Gome : nent-rander-like + Multij mour ; nen + Weston dem i limitée : univers limité + Version conglète : disponible + Croflej min : 92-56, 32 Ma. cote 30 + Pice sur le lis yaz Aur. 55 Ma + Edeuticible : un 4n : 1820 + Oninstalistis n' meno « Fomena»

NY INC. A print print of the include claims when the first claims in the first could large claim. In the first claim is the first claim in the first claims are not controlled in the first claims and the department of the first claims of the first claim of the first claims of the first

The Seed (done: tenne unt - tenne : punts that -

Matheman : non - terrino denn Andio : on rivano - terrino complete : K.C. -Contin anni : 1700, 32 No curio 30 -Prince sur la degno der : 17 No Encentalia : condenno 29 terrinolatur : nono : trianvers : trianticitatur : nono : trianvers :



Co quade-file, a potit budget a mais tout en 30 accidiar et tout, vois met aux commendes d'un geenfer du fraux qui doit progresser dans une base liight toch. Comme vois une base liight toch. Comme vois sont page c'est la trusche «Espace » I 8 cm blastage | ■

Avertissements

Cetaline personnes sent succeptibles de larce de sois de d'elégisse cu d'avair des pents de conscience à la vaux de cetaline space de simulatores lamineuses faints. Ces personnes s'expoient à dec crises losqu'elles puvant à certaire place unideo comportaint de telles stimulations, allast même qu'elles in otra peu d'articulent adeclar et d'est personnes d'est supério del-promiser à des crises d'égliques.

votre familie avez difih polsevni des samptômes liés à l'épécasie en présence de stimulations lumineuses (crise ou perte de conscience). consultez votre médecio avant truse utilisation. Les parents se dowent équiement d'être particultièrement attentifs à leurs enfants lorsqu'ils louent avec des seus vidéo. Si vrusmême ou votre enfant présentez un des symptômes suivants : vertige, troubles visuels, contraction des yeux ou des muscles, troubles de l'orientation, mouvement involontaire pu convolsion, perte momentanée de conscience, cassez ammédiatement de jouer et consultez un médecin. Dans tous les cas, évitez de jouer si

us convision, perte manustranée de connectivace, cases exmendatorese de jouer et consultar un médican. Dans traus les cases, ofette de jouer si vaux êtra sidiqué ou si vicus manques de comment. Accours et des pares joues dans une pière ben eclassée en jours dans une pière ben eclassée en constitue de la comment de votre constitue de la consultation de production de la consultation de production de la consultation de production de production de la consultation de production de produ

minutes toutes les heures.

«Et si on veut plus paver notre abonnement à Internet, tu dis quoi ??»



5 raisons pour choisir FREE :

- 1°- Pas de publicité dans vos adresses E-mail et sur vos sites web personnels 2°- On ne vous demande pas votre numéro de carte bancaire
- 3°- La gratuité est associée aux performances techniques
- 4°- 50 Mo pour l'hébergement de votre site web personnel
- 5°- Un nombre d'adresses E-mail illimité

Vous ne payez que la communication téléphonique locale, un point c'est tout.

Comment faire pour recevoir votre kit FREE pour PC et Mac ?

Sur www.free.fr. par Minitel sur le 3614 FREE, par fax au 01 53 36 39 48 ou par courrier à FREE : 24, rue Emile Ménier 75116 Paris en nous indiquant vos coordonnées complètes (nom, prénom, adresse, N° de téléphone). Dès réception, votre Kit de Connexion vous parviendra dans les plus brefs délais. Pour tout renseignement, composez le : 0810 402 402 (appel local).



es goodies

DU MIAM-MIAM POUR SES JELIX-JEUX

Vous trouverez sur le CD tout plein de bonnes choses pour une quarantaine de leux récents : patches bien sûr, mais aussi, sauvegerdes, thèmes de bureau, skins, cartes, et... trainers. Quézako ? C'est ce que je vous explique plus bas :

Bierwenue dans le monde merveilleux des patches, des utilitaires, des goodies, bref, de tout ce qui embellit la vie trépidante des joyeux joueurs que vous êtes ! Comme vous allez vous en rendre compte. des petites choses ont été ajoutées et vous trouverez dans les dossiers plusieurs choses en rapport avec vos jeux préférés.

AVERTISSEMENT

En raison d'une date de bouclage tardive, le CD est au même régime que les démos : comme ces pages sont renducs bien avant le contenu du CD, il est possible que certains goodies trop gros scient supprimés au profit de démos alors qu'ils sont détaillés dans ces pages. Pas de souci pourtant puisque dans ce cas, yous les trouverez sur le CD du mois prochain.

QUELQUES INFOS SUR LES

TRAINEDS Les trainers sont de petits programmes qui tournent en têche de fond et qui permettent de modifier les valeurs d'un jeu : vie, munitions, etc. Ils se lancent avant le jeu et bénéficient souvent d'une petite interface. Il est donc pratique de passer du trainer au jeu en utilsant « Alt+Tab», II faut simplement savoir que les trainers ne pourrissent pes votre installation. Ils risquent tout au plus de faire planter votre jeu, et encore, c'est très rare.

QUELQUES INFOS SUR LES **ECONOMISEURS D'ECRAN**

La pêche aux économiseurs d'écran ayant été, ce mois-ci, fructueuse, voici comment installer la plupart d'entre eux pour les polios qui ne savent pas. Après décompression, vous vous retrouverez la plupart du temps avec un fichier .scr. Placez-le dans le dossier Chwindows, allez dans les

propriétés d'écran et sélectionnez le screen saver de

vos rêves. Retenez bien la leçon, je ne la ferai pas tous les mois.

ADDRESS TO PRODUCTOR



" 700 executed patch 01 wash Encore un patrit destini à rendre le jeu un peu plus stable Dommage qu'il n'y pervenne pas tout à fair

APM DERM

* smooth pophaddon Un nouveau type de terrain, la pestion de la wheel' moose et wartaut la correction de pes mel de peots dops : c'est ce que vous trouvenz dans ce patch

SERVICE FAIR



Le plain de poetrare, hommes et forames, pour ce grand you de rôle. On trouvers dons pâle entile des guerriers, des maguines, des sorciers, des valeurs, des prêtres... Il y en a pour tous les goûts : portraits, dessins on gold at tout at your lis sont regroupés en pacés qu'il conviendra

Visanesse de portuits " Un petit utilitaire furt utile pour regarder les portraits spéciaux, pour les copies les déstants bref pour les manquier

DARREST CASE: HARS SP THE STREET COAST * 861/est/85512 : exert

de all'compresser

Le parch final qui corrige un tas de petter Imperfections qui serxient existement longues à détailler Iti. Elles concernent le ficher a read me a

CELLE III

CONTRACTOR DANS AREA

* cheditimen of datest de comes Pour carer vos prapres cartes et voes porndre enfin pour Circuit Installez donc cet utalitaine fort ludique.



" mest tables : meson. Et une nouvelle mission, une ! Elle sous rest aux commencies d'un office

* decision zip Et deux nouvelles renaions, deux I Celle-ci vous met rux commandes d'un Sordino. * drosze

Et de tros .. Osiala.

* Padis Istaio Dicidement, les relesions, ce mois-cl, c'est un peu comme s'il en pleuvart. * Humpine_Mk1_Source_v1.626p On gres add-ordson gras, toucous pour

Combat Flight Size Décidément, lonque les face *110hq006.2ip It voils entore de quoi occuper votre maeche...

* dwdsten.ro trace

se déchileert...

Décidement, note ne va plus dens le monde du jeu : le jeu est à pene dispo qu'un praner set dijk som Pour en profiter un pru, attender doed award do l'adiliser ...

SUSSES TO



* discounting our -Thirties Vous aimez les chagons ? Ça tombe bien car ce mais-ci, on a trouvé un tas de thèmes leur étant. dédes. Comme celu-ci por exemple

CHARGE

* og_freme.sp : thèree Your journ à Everquest 7 Vous airreiz de less pardissus tout 7 Vaus was appelles Dilvier Corpu 7

Ben installed done or those alons I



ex net jurip pants If a beau avair obtanu un 4 d'Dr. d'n'est pas commet de Jugs La presan, ce gapti resput les problèvass rencontrés avec certains joyathois

* retail_exp_g600bump.pp puech pour la G600 Si vivas possédez la Millionium G-000, consider co gond



Si vous aimez les petites files mytimes avec de petites alles et des petits s... hes soullers, installes done to charmon thinese.

BUCKET MAY

* falconiadoza r thioso d'erren All years true, or som plutifit les foremes out system do l'ordinare ? Sen restallez donc ce thècse et rous profitorez d'une pouse fomme et de son faucre.



" Fev1_03 non : pentith Pour applieder votre version de Righting Steel a la 1.03, your slaver bu'll exicuter or patch If compe blen sûr plein de boos.

-

gampeed.op theme disconan chemilier qui part au combat et qui reça f san Server basec Il s'agit d'une penture victorienne sener Blar Leghton Idéal pour les ringues de

State Part (Stoles



Pas mai de choses changent avec ce pasch car il rand globalement le jeu plus poseble et

60 G * MOD soence and industry th rowmu MOD pour Half-Life dont je n'avois pas partir le mos demier dans les pages réservées à ca-



tible do you. If propose aux joueurs d'incorner les stirtim de deux companitors males ou dévelopment des technologies. Le but est de pruteger sa base et. sourofiques, worre de buter ceux d'en face. C'est la version 0.96, donc une bêta, et il est proxibie que quelques bugs suboctest.

trotalistion : décompressez le fichier si Zip dans le dosser ou Half-Life est installé. Créez ensuite un raccource sur votre bureau, éditus-le avec un circ droit et dans la ligne de commande Conscitatiféture game si fou e si e est le nom du sous-douber oil le MOD est restallét.



Pour plus d'informations, les touches, et la manure de marquer des points, ouvrez la fichier readme hand ou affect our le hato.//www.sieneshalf-If is constrained as horse

* MCO Action Encore un Mod i Pour les ressegnements, reportez-vous au reamero d'apie, nous avons desaile les Mods à venus dont colon-bi-

*MOD Deathmatch play Ce Mod propose de renover le mode Deuthmatch en remplaçant cortaines armes et en en modifiant d'autres. C'est pas félichon, cortes, mais au reolns c'est pas compliqué f

* MOD DIES IN Encore un Mod que modifie le Deathmatch en rempleçant toutes les armes priginales, ainsi que la projection: De plus l'encombergent des armes et

des munifors est géré de manière rébésse * Niserver90100012 patch Le dervier patch pour Half-Lefe.

Wahou I Das don pour Half-Life ? Mazerte mais c'est doec was I The Yournierent n'a ou'li been or tenir l'Attention oxpendant, l'installation de cet utilitaire est légissement faatableuse et comme on boucle, le s'al absolument pas le temps de sous. expliquer. Le plus sample est donc de se reporter au fichite readmentat indus et en anglais qui rétaille tout. Veus m'en direz des nouvelles, car nous ee Favore point record texts



* H&D_sure_patch asp_patch Ce patch comige tout un tes de trucs comme les biccages renés les chutes ou les problèmes avec les tents, impailez-le si vois avez eu des

-"lemort.zip. thème d'écran Pour your Arthur salement blesse on train d'être soigné par de déficeuses jeunes filles, installez dont



Deux thêmes dédies au carton de ces été

BC-0412000 1

* mody11 we : patch Empetides armes a rtil reva afin que le jeu soit plus équilibre, certaines touches de contrôle per ete modifiées et/ou arrangées, bref; du tout bon pour

* mwisav: sauvegandes Un petit pirol de sauvequedes pour profiter de

MOSHT & MASK: 7 * sne006 nm7 : saweparde Une super seuvegarde pour ce tout nouveau

* trg-mm7.zip : trainer Pour invair ses caroc, boostifes a 255 or line. proliquement individuatible, best pour vous ensurer

ferme, utilises dans on passer. * petionist or: liste de toutes les petions Four avoir la tisse de toutes les potions du jeu et surfout cormains less stilles, queux plant or fichier

tout en anglas (hit our I)

"mytri_13_fraza poet-En plus de comicer quelques petites choses, as pasch apair un nouvezu type de jeu Multijoueur : le Develveratch. De plus, ou dispart, les positions de chaque jourur sont enfin afêntores.

Si yous winez les chapeaux raous, la prohibiton et les années 30, installez donc or thères qui représente un bar avec picin de bootleggers.

100 * ningezip thione

faccors on thême d'écon tire des lécerdes arthumenes.

OCCUPANTO * PoqueUpd12 ere pendi

Pour piloter le chasseur Nabou, installez en paech Four en disposes your deviet accomple au mores ane mission avec un sasseau normal

DISTRICTOR SHOOT 5 BORD * 8/25-samply statements

Non seglement your traverers to director for Payers CD, mass on process verify one spacespartly one rate. crificique. Elle vous met toutes vos stats au mourrum et yous danne le alten d'obses. En cleu, sa YOUR VISIBLE TRICKET AR DESI, C'EST ICI QUE ÇA SE DANSA.

ETHERICI TRAFF. * tribes10to17-exe & tribes16to17-exe - patries

Les tous demiers patcher pour ce ieu de stratificalisation. Le premier est alsené à com aun'ont que la verson de base du seu * tribes 10 to 10 me & tribes 17 to 18,000 parties Encove des patohes, toujours des patohes pour

TOTAL COMPANY OF PRODUCES



Voic le parch-qui devrait régler les bugs

* Africult.no Et voil la pemere rouvelle unité pour ce jeu de stratigui temps niel. C'est une unité au sol qui peut

Encore une nauvelle unité. Décisément, ça tembe ce

DE 164POR 127538 * vithemezip ; thême

Le chiesse caré du film homonyme. Pour la petite hatsing il s'accessit d'une historie de versoires un peu lesbremes. Du calme, gavents, ca thème est tout

AZEITMATE ABOUT * dynelDtrzio zower Un trainer pour avoir plein de sous, plem de tout

MARRIED 7100 * wx2100-update106 eac putch Une apdate qui contient aussi tous les patches

NEW STATES

"w_dragap thine Your n'evez remers warde chappe d'exer ? Fit tien installez does or thirms d'écran f

WENT OFFE



Un thème médével fantastique de toute beaute

WHAT IS THE READ DEADED. * weckages up theme Décidément, lorsque les dragons rauges se memore.

en colline, ça devient très impressionisant !

le i

le teignard

Vivisection express

comme il faut passer par ta censure pour s'exprimer, j'espère que tu fens part de mes remarques vis-à-vis du mag'à tes petits cansarades de la rédaction.

Dans Pensemble, je suis déçu par la mise en pages de Geré. Bien qu'elle se soit améliorée, elle reste « brouillon ». Pour ce

qui est des rubriques :

1. Rien à dire sur la tienne. Elle dépend avant tout des lecteurs ;

2. Les News (le plus gros morceau) ent une mise en roures qui

2. Les News (le plus gros morcean) out une misse en pages, qui déchappe totalement. C'est puer les fair exprés (dutts ce eax il fautrait m'expliquer), n'empêche que je preférentis vivir les segles regroupés par ceatres d'imédies, ocumentaisses d'Olivier Canon et de Schastion Tauterire (pour le n° 125) on total autre déclarent seraient mison placés en détru de magazine. Ils donneraisent le los géoféral (un élétiq pour).

Enfer, c'est la reutrée! Non seulement pour vois mais aussi pour le Teignard! Et on peut dire qu'il ue voulait pas rentrer de vacances le hougre. Késultat, c'est un énervé encore plus acaritire que d'habitude (est-ce possible 2) qui répond ce mois-ci au courrier.

Les previews des joux devraient être regroupées par éditents ou alors faire une rubrique par éditeurs incluant les previews et les interviews ou autres actualités. La rubrique @ (Piace Net) est bien mais pas suffisante (trop

La rurrique de (Pince Net) est bien mais pas suffisante (trop petité). De plus, elle est mal placée (du moins dans le n° 125), elle devrait se trouver vers les News Multiplayer ou dans un espace dédié au Net.

La revue de presse est mal placée et peu intéressante ;
3. Le Hors-sujet est rés intéressant, tien fait et incle à lire ;
4. Le test Hard est bine copet, were un fecapitalité comparair très important en ce qui concerne les tests de matériel (présent uns le n° 125 et en expérant que de tels tableaux le soient encere dans le n° 125 et en expérant que de tels tableaux le soient encere dans le n° 125 et en emperant que de tels tableaux le soient encere dans le n° 125 et en emperant que de tels tableaux le soient encere dans l'avectif ». De même, un expérient du forectionnement des

divers éléments d'un PC est très instructif (le langage de la 3D dans le nº 125). Continuez à développer ces rubriques. 5. Rien à dire sur les News Multiplayer et le Suivi réseau si ce n° est que c'est cher le Net.

6. Les reportages : extrêmement intéressants dans le nº 125. Par contre, dans le nº 123, on trouve une preview. Pourquoi ? Idem dans le nº 122 mais en plus intéressant (sur Gabriel Knight 3). 7. Les tests : désolé mars la Redac' en folie... sauf pour les Top. Il serait intéressant que vous rappellez les goûts de chacun des testeurs en matière de jeux avant d'entamer la partie test. Que celui qui aime les quoke-like fasse l'article et que celui qui n'aime pas du tout ce genre fasse un contre-article (positif ou négatif, qu'importe). Pour l'instant, on a l'impression que les goûts des testeurs ou rédacteurs sont pratiquement les mêmes (cf. Dungeon Keeper 2, tout le monde a mis 5 étoiles, Est-ce le hit de l'année ? Même Olivier qui parle de « réchauffé» a mis 5 !). Inversement, on retrouve une vraie critique pour Total Annihilation avec des opinions divergentes (Cedric sime-t-il les joux de stratégie ou non ? En lisant son contravis, je a arrive pas à savoir si c'est oui ou non! Qu'il le disc et mette les étoiles qui correspondent). Mais dans l'ensemble, les tests se sont améliorés. Pour les CD-ROM, bonne initiative de mettre un CD outils et dépunnage. Gardez-le

En espérant que le ouméro de septembre soit encore meilleur, comme le promet Olivier Canou, je vous souhaire à tous de très bonnes vacances.

Philippe

Enfor

on peut dire que ça commence bien la rentrée! Et dire qu'il y a à peine une semaine, je ne foitais délicieusement cuire le caivité sous un soiel de plomb, loi née sordinatuer, des souris, des attachées de presse et sustaut... des lecteurs / Ab, paradis bênt oil je retronoué le godi de la vie, les senteurs pures de l'éde et un isoloment parfaitement mervéillerus, loin de mes sem-



Mobbles. Most rous cela est à prisent terminé et je me retrauxmens de Ferret Saime per herbe qui dinne son mis sur cou. El.
Philippe, to us coubil de parler de la composcure économique avantée, des purser voites en fonderies et à l'eligine du autre. Repretable, compre rous de l'intérêt de sa praux. Ben, qu'un pour cette faix, partier cela sur le compre de la dispretant, du du sur reprise difficile. Romarque, j'el pas sous presis prinque taux sidélement neis ex vaunces à prefix pro-rejoquizment de décompare ton maggirie préjère. Elle a di être note la ceptur. Comment 7 le « c'élamoir? A la geomprisa menus. Span

Comment? The et chilabasine? Adapte comprends to new Sympe the chilibas les photocoacelle, lest etc. Some etc pas sets a ferill mais que a le mérite de Ure calme. Enfin bret, nous sommers les pour porter de tes resuguayes. El puisque na l'es adomn in mail, de chier pour construire to lettre, je me permietrais il eme confinence il ondire de tes observations. A monitoque, manisque et dens mon genut.

 Merci muls ço dépend surrout de mon immense tulent de prosateur.

2. Alors comme ça, tu ne comprends rien à l'agencement des News ? D'ailleurs, je pense que tu ne comprends rien à rien. mais je m'égare... Pourtant, cette présentation a fait l'abjet de concertations réfléchies, d'interminables réunions, de luttes apres et de terribles empoignades. Et tu as l'audace d'affirmer au'elle ne te convient pas ? Mais... mais... Mais tu es gonflé! Les News, c'est pourtant un grand moment de bordel ambiant et c'est justement ça qui fait leur charme : une savante alternance d'informations plus ou moins détaillées, de tableaux, de cours de queule et de portraite. Si tu étais un lecteur de longue date, tu saurais que jadis, tout était re groupé, classé, ordonné. C'ésait d'un ennul... Alors pour mettre un peu de vie là-dedans, on a décidé de tout mélanger joyeusement. Il faut croire que c'était une bonne idée puisaue cela permet d'enrichir la rubrique choque mois et de la faire évoluer. Bon, le résultat c'est que depuis que lauc temps, on ne sait plus très bien où elle s'arrête ni où elle commence mais bon, le principal c'est que son chef, notre cher Seb, soit content et vous avec. Alors évidemment, il y aura toujours des grincheux dans ton genre, moroses et pisse-froid, nostalgiques d'une construction des News militaire et ordonnée. Alors

désolé, mais non.

3. Luc a imprimé et excedré ton muit à la rédaction. Il en a gardé—selon lui—la substantifique moelle (c'est-à-dire do observation numéro 3 et le rella plusteurs fois par jouc à voix haute, a la rédaction ainsi qu'aux autres. Il paraît même qu'il l'a montré à est voities.

4. Oui, cente nubrique es une exvellente idée. Ou la retrouve souvent dans la proce étroujer jet de la dire que, spanie el es foire mer dans les mass français. Rom point pour cous, non (cons auxume contantification, blue ne metrod.) 3. Pour quelqui via qui a sor most à dire sur tousig » e pour es susse léger sur co point. «», à ce niest que c'est cheure, susse léger sur co point. «» à ce niest que c'est che et mesus, le unit reix décu.

6. Oni il disti pas male e reportage sur les diveloppessa de notre bessa pays. Cela a permisa hon se felcatura de prendre l'aire de enferire de notre de notre l'aire de enferire de notre la cela felire de notre ou l'aire de notre puisque e' desta de notre l'aire de notre l'aire previoure puisque e' desta dens la notribujue Reportage. Cela signifie que nosa souvos quelle qui no trie le partice de cela etc. Les diveloppessa, qui il a projuité d'un qui no trie le pais cela tre les diveloppessas qui il a projuité d'un production de la constantia de la constantia de l'aire de l'air

 Bingo. Bon c'est entendu, si je ne le fais pas sci, vous ne connaîtrez probablement jamais les goûts respectifs de nos écrivaillons de pacotille, même si les lecteurs les plus perspicaces les ont sans douge déjà soisis. Je suit entièrement d'occord avec toi : c'est très utile pour apprehender un test. Alors j'ai fait quélque chose de très simple ; j'ai coincel réducteur et pigisses entre quoire murs et je leur ai demandé quels étalent leurs genera de leur préféré et les trois derrites nouvquel ils avanent joué comme des fous. Voic le résultat de cette passionnante capale foirmépalistique.

Cearte; Spors, jeux de rôle, quake-like, jeux d'aventure, action, jeux de cult, jeux de plates-formes; jeux de stratégie. Bou, en foit il aime bien tout Cedric. Il a récemment beaucoup joué à Discmortal noin Durlastone, NBA Live 99. Un seul mot pour définir ses posits; héctrocilles.

May: stratégee, quako-lika, jeu d'avenure. Il a beaucoup joué à Heroes III. Half-life, Civilization Call to Power, mais il resperte toujant? l'inexistence d'un sinadance de Buffon. Fred: jeux d'oventure, stratégie, baston, jeu de rôle console. Il a terminé Ouccust et Half-life.
Otivier: jeux an-line, jeu de rôle, de stratégie, quako-lika: Ha

Drivler' year cu-time, joe die rôle, de strotlejee, quidee like, he in jour de Kereguere Half-life, Bolaite Gene, ext.

P. Sei Everque' in a dit que tu trouvals la mitte en pager de millionere de non imagentities Régli et Johov, di sont millionere de non imagentities Régli et Johov, di sont video et l'est au avecade sur deux rouve, Régli et Johov, di sont video et l'est au avecade sur deux rouve, Régli 1 juniorie, un l'est et l'est au avecade sur deux rouve, Régli 1 juniorie, de l'est avecade sur deux rouve, Régli 1 juniorie, de l'est avecade sur deux rouve, Régli 1 juniorie, de l'est avecade le carque. Alors, elle est sous de suite nouiss révoisillatione de carque et Alors, elle est sous de suite nouiss révoisillatione de carte mise en poges hein?

Alléluia

Bonjour Teignard,

aujourd'hui, je visk te patier d'an animal fammer plus Lade qu'en crepued beliffe, plus sid org ion meastage l'ouquet sur ane ampoule halogène, voic le tectur de Gard el C'est virus, il ne compreso d'are ce ceru-le. Presons l'exemple de Walki (ar' 124) : il a piqué sun presudo à voichien 11 il désonce la (ar' 124) : il a piqué sun presudo à voichien 11 il désonce la circi l'action de l'are de l'are l'are l'are l'are l'are l'are l'are l'are l'are circi action de l'are l

Elle, sert, avant de faire papier de l'arguett aux associés de Pressinage, à haispier les codits de préduction. Si '10 ' à vanir pas depuis. Il faultait, pour équilibrer les charges et les produits, viende ce enumé 80 ou 100 balles et la jue cross que ces buuses se senient pas cousaires (part encore moins). Je ne sois pas comete la pub mais n'europiecte pas ou basses entre pas comete la pub mais n'europiecte pas ou basses entre Capendant, turis chocs en d'acervent : anvêtez de nous faire moviet (dans les News) que tous les jeux l'aveir sons d'unmoviet (dans les News) que tous les jeux l'aveir sons d'unmoviet (dans les News) que tous les jeux l'aveir sons d'un-

prometteurs. Ensuite, oubliez Familles de France. Moi, trois

hystériques qui crient dans leur coin, ça me fait plutôt rire.

Ceux qui n'ont ni stylo, ni imprimante,

ni timbre, ni enveloppe... ni rien, peuvent désormais m'écrire un e-mail à l'adresse sulvante : teignand@planete. net. C'est in, cool, fun voire wizz!

Quand vous les traitez de réac et tout et tout, vous les fatter et ça les stimole, ça leur falt même de la pab. Pour les hamilier, écrivez juste ane petins News blen ironique de tros lignes. Eafin, dix pages consacrées au Multipoueur, c'est peu. Fofa.

P.-S.: Black Wolf: tu possèdes stirement une Myxique 220: tes problèmes viennent de là.

▶ Arf!

After C et alien van Vivan r Be pas has d'Enricognisales. After C et alien van Vivan r Be pas has d'Enricognisales de After Son de Bernarda un de la teler Mais mon che et aus sia que en depit d'un pessedonne de la teler Mais mon che et aus pas area la me et coudice de la comparation conservant la guide promoti que cu arreida españa de la comparation d

journalisme. Mois c'est vrai, tu es étudiant en gestion...

Méch<mark>an</mark>t Teignard ! Bouh !

Je t'écris pour te faire part de mes réactions au sujet du Courrier du mag nº 125... Je voudrais juste dire que ca ne se fait pas d'insulter une personne qui t'écrit (même si c'est pour rire, même si c'est du second degré et qu'il n'y a que le Teignard pour le comprendre), simplement parce que cette personne signe avec un pseudo... Et dire qu' avant je te trouvais un peu mou... À présent le Teignard a un peu trop tendance à envoyer bulader les lecteurs. ... Ca, il l'a toujours fait, certes, mans maintenant on ne sent plus de second degré, on se dit que tu es « vanneur » pour le plaisir, et je comprendrais que certains lecteurs, vexés de s'être fait rembablés alors qu'ils ne faisaient qu'écrire à leur magazine préféré, s'en aillent lire régulièrement un autre... Certes, il faut vraiment être susceptible, mais si en réponse à mon message tu me traitais d'andouille, je ne sais pas comment je réagirais... Et comme pour moi le Courrier du Teignard est la rubrique qui m'a fait adorer Gevel, j'aimerais qu'elle ne devienne pas un défouloir, une rubrique de coups de gueule à l'execontre des lecteurs... Tu comprendras aussi qu'on aime rester anonyme sur internet (d'où le pseudo à la con que je me suis donné dans mon logiciel de messagerie) mais comme je t'aime bien, je signe de mon vrai prénom) Footbine.

P-S.: Entre nous, quelqu'un qui, dans un margazine de jeux vidéa, se cuche depuis des années derrière cette identité fantomatiqua qu'est le Teignard, est-il bien placé pour endquer les pseudos ? O.K. c'est de la pure manusies foi ! Ciao.

Hitteria

Quelles sout les études à faire pour devenir pigiste ? Un au de chimage devrait suffire

Serail-il possible de faire un best of Courrier du Teignard ? El pourquoi pas une émission de variélé aussi ?

<mark>As-tu des nouvelles d'Hric ?</mark> Oni, on a dint ensemble la sumaine dernière. Il le fait la bise

111215

Cher andouille,

olars comme ça le nécham Teignand juit des mixtres aux que ils locteurs ? Bol muis dons ça ce le que be deux ées par be en c'est pas beaux Es dur qu'il le (ais misquement pour any paisar palas la revolvade q e l'Estir qu'il le (ais misquement pour any paisar qua second direct et qu'il exècre récliement des gent qu'il ne commit paux Mais rippe laux es present qui per la qu'il per pour par la commit paux d'aux rippe laux est present qui pe l'appelle bille du nouve ? Pri l'usus . Escurs respectés muis à combien débite, ne sous a glubèlle peux le president pas des passarles pour débite, ne sous a glubèlle peux le president passarles pour débite, ne sous a glubèlle peux le president passarles pour debite, ne sous qu'ibblie peux le president passarles pour debite, ne sous qu'ibblie peux le president passarles pour l'appendit de la committe de l'appendit peux de pour par l'appendit peux l'appendit peux le president peux de l'appendit peux de

signer vos lettres, je n'entrerais pas dans des rages folles. Alors sur le Net, sur Kali ou mênse sur les IRC un peu olé olé, je veux bien que vous préserviez votre aromymos à l'aide de surnoms. mais dans le cadre de cette rubrique, je vous l'affirme, vous pouvez tranquillement serminer von massives par von prénoms. Vous ne courrez aucun risque : personne n'enquêtera sur vous, sur vos magouilles, ni sur la symbolique tibétaine des lettres qui composent votre nom. Alors vos pseudos en guise de signature, c'est bon quond on a 12 ans et qu'on se prend pour Zorro, Lanfeust ou Mel Gibson (je ne vise personne, hum hum). Heureusement, un grand nombre d'entre vous l'ont compris et on obandonné ce triste usage : à eux, un grand merci, il y en a qui suivent. Nous allons done pour oir entaner une correspondance adulte. Els oui, car le suis obligé de le confesser ; les lettres les plus intéressontes et les mieux écrites sont rarement signées par Yeroo, Marasque et autre Lanfoust. Tu n'es pas le seul à avoir remarqué que le Teignard qui se

in a g p3 is a walk aroust remanquel que le Telemant qui se impose de grandine qui se impose de grandine qui se impose de grandine que l'art légible qui se porti à le chirté. Cui periori de chirté. Cui periori de chirté que l'accept a la configuité de la chire de l'accept a la configuité que l'accept de montre l'accept de montre l'accept de l'a

Ça Sierra rien ?

M'sieur le Teignard un perit mot pour te dire que je ne suis pas très content de Sierra qui a mis en place un système de Jeu réseau via Internet plutôt aberrant. Heureux possesseur de Half-Life depuis plusieurs semaines, acheté avec mes petites économies durement accumulées, j'y jouais avec plaisir, un sourire bént aux lèvres lorsque l'envie me prit de péter de l'humain sur une partie Internet. Je me connecte et lance une partie Multijoueur, choisis un serveur et hop, roulez jeunesse, attention j'arrive, et. et... et rien du tout parce que je reçois en retour un message m'annonçant que je ne suis pas autorisé à jouer. Ah. Je réessaye, le fendemain, le sarleademain, etc. Au bont de deux semaines de tentatives réquhères, s'ai réussi à obtenir cette fameuse autorisation et à jouer en ligne UNE fois. Depuis j'essase de nouveau sans succès. Je téléphone donc au service technique de Sierra, et j'obtiens l'explication : au dos de chaque pochette de CD de Half-Life, il y a un numéro d'identification à 13 chiffres qui est demandé par le logiciel lors de l'installation. Lors d'une partie en ligne, ce numéro est envoyé au serveur won net qui centralise à travers le monde toutes les clés numériques des joueurs connectés. Si un joueur est déjà présent sur le Net avec tel numéro d'identification, un second joueur avec le même numéro se verra refuser l'accès, afin de limiter la prolifération de pirates sur le réseau. Le problème, dans mon cas, c'est qu'il y a un ou des petits malins qui joueut avec une version piratée de Half-Life, en ayant catré à l'installation un numéro de clé de façon aléatoire, et qui,

he based fainout these loc closes, est destrages un mer "If year memory does not year, locy quasiment mayards de an fectorion Mulipiocene, rela certie wat le geltera, "est que Sierra qui commence d'act exocucient probleme (per sea site à sei cett des montes d'act conscione d'appelleme (per sea site à sei de cett de la commence d'act conscione de probleme (per se suite à cett de la commence de commence de commence de commence de commence de cette de la commence de commence de la commence de la commence de commence de la commence del la commence de la comme

Allons bon,

c'était trop beau... Half-Life, excellent quake-like, récommensé par un 4 d'Or, suivi sur le Net blablabla, victime de piratore. Il faut avouer que le coup du numéro de série en protection, c'est pas le top et qu'an a déjà vu ce principe déjoué sur Starcruft. Alors c'est donc reparti sur Half-Life. Bon, n'effravons pas les nouveaux venus, car c'est une infortune qui reste très marginale. De plus, suite à sa lettre et à une autre, nous avons contacté Cendant Software et ils nous ont offirmé que les joueurs ayans ce genre de problèmes pouvaient renvoyer leur version tranquillement : elle sera alors échongée. Tu vois ce qu'il te reste à faire mon cher Christophe. To missive soulève à nouveau le problème du piratage car ceux qui t'ont « volé » ton numéro de série ont probablement copié le jeu. Le problème, c'est qu'en agissant ainsi, ils ont pénalisé des joueurs honnêtes dans ton genre En mattère de protection, certains éditeurs sont parvenus à rendre leurs CD impossibles à dupliquer, du moins pour l'un tant. Car on peut gager que des logiciels de copie soniront bien tôt et que Dungean Keeper ou Dark Project ne seront plus à l'abri du piratage par copie. Reste les versions crackées pas dif-

Bon plan vacances

Coucou Teignard, figure-toi qu'au lieu d'aller jouer les sirènes à la plage, bou je me suis enfermée avec men PC, ma ligne cliblée et mes joux préiérés. Tant pis pour les gazçons, de toute façon on en rencontre autant sur le Net et aux les inconvénients (mains baladeuses, sourires mais et compliments donteux).

Non, moi, pour nou vocanous, as loved alor me faince unbesser ent enleganch for moi to, per moissing forthe on saine digital. An disclose little and talled, the entropout fains Ferences I Amol Amelia (Maria Villa) and talled, the entropout fains for entropout fains to the Marian of the entropout fains to the entropout fains the en

DANCONII.

Chère amie,
vaire conspilus des vaccinces à de quait dérouter plas d'une
bonne dine, Pauser sex compés à vaudate se insunforme, en
emite da jeu vide joire le respect. En fore est, anié joire
Voire pouve; me jointer directement au journal 3 è sais un peu
seu de ce noment, très d'entre peu des crustaines de peu
passont le plas cluir de leur temps à m'esulure ; 3 d'une peu
passont le plas cluir de leur temps à m'esulure; 3 d'une peu
de détront. Au plassifie d'eva sur recontre mo chère Diabolita i

développez des jeux

(bonc uona)

cherchons

de vrais développeurs/concepteurs aimant le C++

et si possible la 30, l'animetion. l'infelligence attificielle ou le réserce

Objectif

realiser des jeux pour l'Internet

Profils:
demo maker, developacyts C/C++, ingenieurs
granues echles, nerds, geeks, anglens letteurs

ria jeux et skalègie, et pourquoi pas vous?

Autres expériences utiles :

Autres expériences utiles développement wab, DirectX, outils de développement Microsoft

Postes en CDI Salaires entre 200 et 320 KF brut hors primes



Condidatures et renscignements : games «Winwistelt ru Winwiste. IS rue Gallan 75002 Peris





ÉDITO

Comme vous pouvez le semarques, les changements prévius n'ont pas en lièu dans ce rumaiso. Le rason en est samples Le changement de formule annoncé implique des inestissements importants dent les sonataires n'ont toupuss pas eté effectuées. Donc, le gros changement (pour ne pas

d'octobre
Pour en revenir à
Pour en revenir à
Pour en le puisque ce ne
sont pas moins de trece
pages que nous vous
proposons sur le test
de Solet de l'ibénum et
dux pages supplémentaires
sur l'excellente supple
qu'est Darkstone.

mode que aurat du avarheu au moment oji vous livez cas lignas (si l'édipse ne vous a pas rendu aveugle) n'aurapas entante votre enthousasme, je me joins à la rédaction pour vous soulvater bonne lecture.

Olivier Cannu

On vous avait prévenus

Votes area sant doute aperça le paré accompanent chaque test et mai faccast part de la version tesses et des problème reacontrés. Mais les versions finales de

Aliens versus Predator

Motive so prote bore, in maries were a fit trees or femore or the course is a record a course with a sufficient trees and some supplied Position, for a large or a protection of the course of the cou

Dungeon Keeper 2

Street Wars

ch to an Matri

Heavy Gent 2
 So it provides the more a restant to become content of a sale an exercise (A) that power more content on provide to provide a sale and content of a sale and a

Forteresses http://www.

Microprose continue son petit bonhamme de chemin en matière de simulations aéreennes de la Seconde Guerre mondiale. Après, 817 Flying Fortress, Cers R17 the Mighty Eighth qui devrait voir le jour en automne. L'une des particularités de cette suite est d'affrir au joueur la



possibilité de piloter le 817 à tous ses postes (10 en tout) : pilote, navigateur, tireur, etc. Yous pourrez également piloter l'un des chasseurs affilés de l'époque (PST, P47, etc.) dans des missions d'escorte ou prendre



a escorre ou prendre le contricé d'appareils allemands (Fw 190, 8f 109, etc.) dans des missions d'interception. Vous retrouverez tous les modes de jeu classiques : Action intstantanie, Compagne (25 missions) et Multijoueur (jusqu'à 200 joueurs en même temps sur Internet II.)



Les Male se font saborder

Plets ne va plus pour les consieres du INFT | Electronies Arts et Serry ont effectivement hetreté une action en judice en Californie combre le groupes de plustes Personalem. Il sont consona para orte cabé e d'influe de milliera de jeux depair pluseurs années. Paren leurs cibbs, des jeux fectivales des et sières pluseurs années. Paren leurs cibbs, des jeux fectivales des et sières des motions promis en salarir PCC de se provine accident publica aux d'ans ul ma permis en salarir PCC de se provine accident de la comme de la comme de la comme de la comme participat de la comme de la comme de la comme de la comme para de la comme para de la comme para la comme de la comme de la comme de la comme de la comme para la comme de la comme de la comme de la comme de la comme para la comme de la comme de la comme de la comme de la comme para la comme de la comme de la comme de la comme de la comme para la comme de la comme de la comme de la comme para la comme de la comme de la comme de la comme para la comme de la comme de la comme de la comme para la comme de la comme de la comme de la comme para la comme de la comme de la comme de la comme para la comme de la comme de la comme de la comme para la comme de la comme de la comme de la comme para la comme de la comme de la comme de la comme de la comme porte de la comme para la comme de la comme de la comme de la comme de la comme para la comme de la comme de la comme para la comme de la comme de la comme de la comme para la comme de la comme para la comme de la co

RACERS, C'EST FOU



Mad Racers (Blue Sphère) n'a rien d'une simulation de voltures. Drienté arcade à l'extrême et développant une ambiance très cartoon, il vous permettra de piloter quatre voitures sur 16 circuits complétement délirants, voire hallucinogènes (regardez donc la capture d'écran !). Les turbos, malus, bonus et autres armes seront évidemment de la partie et vous en aurez bien besoin pour venir à bout de sept adversaires uniques en leur genre (vitesse, agressivité, etc.).

Mutation extraterrestre



Après avoir investi plus de deux millions de dollars et avoir passé plus d'un an sur le développement d'un nouveau moteur 3D du nom de Hydra, les gars de chez Logic Factory préparent Seeker, un jeu de rôle qui bénéficiera d'énisodes à télécharger sur le Not. Executionnellement, les scénaristes ont fait un effort d'originalité et même si la

Terre s'avère être dans un piteux état (suite à une guerre nucléaire ?), les conséquences ne sont pas habituelles. En effet, vous avez été éjecté de Terre pour vous retrouver sur Gondawa, l'une des sept planètes reliées par un étrange système de connexion. Et le plus drôle dans tout cela, c'est que vous avez pris l'appereuce des autochtones ! À vous de voir si vous voulez tenter de récupérer votre apparence haussine, sauver la Terre et établir la paix dans ce pouveau monde ou samplement le découvrir feormaissances et pouvoirs). Avec son scérario atypique et ce principe d'épisodes à télécharger, Soeker sera sans meum doute original!



Sui Print et la Madane efemple Quale II Arres

Directales The Second Age The huramust (El bismins)

Meticioni Military 126 . NBISE Gobiel Reight B. . Proce of Perso 30

The Morrood Soul Gradune (Educi Missel of Time Jam of France 2

Half-Edir Occording Favor Ster Took Now Worlds lean Fertres 2 Bosse Park World . (Electrosic Arrs.) Tomb Raider In Streetman finale (Street) foreign for Resources (\$/10/00)

Belde I Somhor ent 3 Driven Cheer

Sleck & White intention T2 Dork Rains 2

Les bidassas à la folie

Ca se précise au suret de Spec Ops 2 : Green Berets / On sait déià ce que l'on portera sur la title at surface area nitrainurs nouveautés secont au rendez-unus Le mode Discrétion qui



permettra de progresser sans se faire remarquer, la gestion dynamique des lumières (donc la possibilité d'evoluse) les sources), les localitations (comme dans Roque Sopar) et de nouveaux mouvements (arimner namer sauter) Mais le nec plus ultra, ce sera de pouvoir commander plusieurs équipes simultanément prâce à une carte en 3D.



permettant de donner des ordres trés précis. Un peu comme dans Rainbow six. sauf que la carte sera disponible et modifiable à tout moment. On attend toulours Spec Ops 2 pour

Diablo en Itimono



Entertainment, Throne of Darkness, leu de rôle inspiré de Diablo, place le joueur au centre de l'organisation shogunale du Japon d'avant 1868. Vous incarnerez donc un selgneur de guerre qui, à l'alde de sept samourais.

Développé par Click

tentera de balayer un shogun possédé et qui a élevé une armée de morts vivants pour conquérir le pays. Chaque membre de votre équipe se distinguera. Entre l'énorme querrier, le samourai furtif ou l'archer, vous disposerez d'une homme pour



charuse probléme Vous ne commanderez qu'un samourai à la fois mais pourrez donner une liane de conduite à vos hommes. Au vu des captures d'écran, Throne of

Darkness ne semble pas très fin... Et c'est une excellente portuello (



Breve

It is notice a time change in the chang

au toucher et au regard.

bureau et Sonhie arinze I

Pousse au crime

Ou vous en a della porde. I "Amérique a trouvé les responsables di masser de Littlemo: les jeux vidéo. Promier jeu nitra-violoret à sorrir depuis ce sanghat époude de la ves scolaire américaine, Kingpin, de GT futerractive, a falli se retrouver sur le bine des nocusés. La parade trouvée par l'éditere » Prenadre les devunts. La parade trouvée par l'éditere » Prenadre les devunts. En accord avec les magsains Software Etc. GT a décâte d'attendre la vortic de son jeu aux minerals de d'attendre la vortic de son jeu aux minerals de

mones de 17 airs non accompagnés.

De manière pius généries, on s'anned à ce que le reste de l'industrie leur enhance de l'industrie leur enhance le pas pour empécher le voir de lois vitter entratives aux complès, institut illustic ce que les professionnels des contres source fait dues les années 60. Au fait, j'ai dans nouvelles. La bonne ? Meme si une la de censure anti-joux destir voir et aux États-Ulas, elle centre année aux états de contres des nouvelles de la contre de la contre aux états de la contre de la contre

probiblement anulie par la Coir sopérine au nom du premise ausendement de la Constitution américane que garanté la liberté d'expression. La mauvaise ; Dans cenains États du Sud, al est rocjours légal d'offrir une arme à fen la use orfant de garder ans.

PACO EN SLIP!

W 43 GT UN

IL VOUS PLAIT

Vipéo

A ceux que la fin du monde parisirenza (qui devrait déjà avoir eu lieu quand vous ne lirez pas ceci...) travaille, le site Upia propose un petit jeu en Jave pour se détendre. Le but 7 Vous devez aider un Paco Rabanne en silp à retrouver les débris de la station Mir

dispersés dans Paris, tout en évitant les cheats de la presse. Toutefois, si vous préférez vous exercer à le belle carrière de gendarme pyromane. le même site sympa vous permettre d'incendier me célèbre paillote corse, le tout dars une amblance très Austin Powers. A vos allumettes, les couturiers prophètes 1 http://www.usa.cm.

Noteur qui tue 2!

TAS PAS

DOMANDER UN

JEU VIDEO

AVGC TAUS

PRODUCE CONTRACTOR



À MA susceptible

Dans is review de preses du mois demine; nous vous sons les rédiscourés le vicinité américaire de la sons les rédiscourés le vicinité américaire de la lacta Coffe, fidat l'apprésement de nouveaux. En bien le covernure de la version holtamique de la maissime de la conference d'élément, cur la rémiguler sus américaires d'élément, cur la rémiguler les américaires d'élément, cur le rémiguler les américaires d'élément, cur le propriée l'apprésement d'élément, cur le présent de la competition de la file était par les les des les des les des les des les des parties de la competition de la file de parties de la competition de parties de parties de la competition de parties de



Tellement occupiés à se moquer de la nouvelle version du motive l'évet on nouvelle version du motive l'évet à Sparé de Mavolègie cellité pour Deits Forte 2 (qui gièren parcodérarion 3D pour certains objets), nous avois poul cet avois parier du jeu I Vos hommes auront maintenant la possibilité de grimper aux échelles, d'éscalador des battiments our même de les détruire. De nouvelles armes, de nouveaux écupiements et la gastion des

réduliant le viubilité, vent rendant les ties difficiles, et.) Jeront feur appartion.

Donfnavant, vous pourrez également donnée des ordres à ves celuplaires avant et pendant les missons. Moins précis que ceux de Rainbow six, ces plans ajouterant quand même un côté statious au leu bommin que sera Delha Force 2.



Famille d'accélérateurs

Que vous cherchiez une carte complér unitaire, une mise à niveau ou que vous soye; un mindu du jeu vidéo, une solution Vooder répendre à vos attentes. Grâce aux 30 et 20 les plus évoluées, aux taux de rafraichissement les plus élovés et aux résolutions incrivables, le jeu vidéo franchit un possevas seuit un propersis seuit un possevas seuit pur possevas seuit un possevas seuit pur possevas possevas seuit pur possevas possevas seuit pur possevas seuit pur possevas possevas possevas possevas possevas





KENNY DANS UN KART



chez Acclaim ont récupérà la licence d'un des dessins enimés les

plus trazh de cette décomie, South Park, et ils comptent blein l'exploiter à fond I. Après un quake-like vraiment moyen. C'est un jeu de karts qui va mettre en scâne Kenny, Cartman, Stan et chef et lous les autres heros de la série. Si le développement n'en est et série. Si le développement n'en est série. Si le développement n'en est série. Si le développement n'en est série. Si le développement n'en série. Si le développement n'en série de Mario Kart que s'ettender à un le public ser s'ettender à un le public ser de Colim McRies Ballye. Et je ne dis pas ça uniquement à cause des graphismes carton I. Be

Ça www.pour moi!



he als die par film euer Aufrege « Le jeut Milledie de volle » Le jeut de viel de volle de volle



Adaptation far-westeuse





On swift the drief not recodified, and B.O. et aux tasses à endi qui vont bien avec les films, ch bour mainterant, rouse amons également dooit au jeu vidéd / Nor pas que Wild Wild Wiss soit la première tenzaire de garre mains, pour une fons. Is film n'est pas une sous-production (tout du monte, il et entémentant contro.) C'els relivera-é il l'intérêt du jeu ? L'avent nous le dinte. En tout con vous alles n'ade mars. Il West et Antonios Gordan dinte jumission de surrevérée qui président con vous alles n'ade mars. Il West et Antonios Gordan dinte jumission de surrevérée qui président



Un halo de lumière



Bungle (Myth, Myth R.L.) a récemment dévoilé son projet top secret, Halo. Son scénario vous plongers dans un futur Jointain alors que la race humaine et une race allen se disputent un anneau, monde construit par des êtres supérieurs

I'eigance. En Solo, le joueur devra trouver lui enfone ses missions en explorant in monde for qui est plutot inhabiture joue un shoot. Il for Multiploueur fains ser tes criente les en deplujes puisque carains rétiruda en gourront se pluter qu'à plutieurs. Dernie point important rétiruda en gourront se pluter qu'à plutieurs. Dernie point important enfoncts 30 de historial et servis pressionant aveu une gostion en moltre si de les devir et le resis prouve entreme l'impact d'une ball la physique. Le roit des joueur pourse entreme l'impact d'une ball la physique. Le roit de la detransion du fait. Wanadoo double la mise

OFFRE SPECIALE
Jusqu'au 30 sept.

2+2= mois dabonnements offerts

Wanadoo

Pack Contact Wanadoo 290F comprehant
1 MODEM OLITEC 56K norme V90

Le doublement des mois est valable sur toute la gamme Wanadoo jusqu'au 30 septembre.



NºAZUT 0 801 105 105

Agences France Télécom
 Grandes surfaces ou magasins spécialisés
 www.wanadoo.fr









quelques jours du bêta-test de Diablo II, son chef d'équipe, Bill Ropper, nous a accordé une interview express. Express mais néanmoins assez riche et intéressante pour vous donner une Idée du gigantisme de Diablo II.

Gen4: Quels sant les principaux reproches qui ont été faits à Diablo 2 Bill Ropper: Le plus virulent concernait la triche en

réseau. Nous avons donc concentré nos efforts sur ce point et sommes passés à une architecture client/serveur qui devrait arranger pas mal de choses. Nous avons également énormément travaillé sur l'aspect RPG de Diablo II, beaucoup plus poussé. avec un contrôle direct de la progression des personnages (au niveau des aptitudes et des sorts) et une meilleure histoire

Justement, pouvez-vous nous en dire un peu plus sur le scénario ?

B.R.: Comme vous pouvez vous en douter, Diablo II débute là où son prédécesseur s'arrête; au moment où l'on se demande si le héros manipule Diablo ou si c'est Diablo qui le manipule. Vous allez donc filer ce personnage, depuis les terres de Khanduras jusqu'au désert aride de Lut gholien, en passant par maintes forêts et jungles. Le scénario sera divisé en quatre actes avec un nombre hallucinant de lieux à visiter.

Ne vous réjouissez pas, Diablo II est toujours prévu pour novembre. Mais avouez que l'interview de l'homme qui se cache derrière la suite d'un des plus grands best-sellers du jeu vidéo (oni, je parle de Diablo) ne se refuse pas, Alors ne la refusons pas...



B.R.: Le monde de Diablo II est 6 à 7 fois plus grand

que celui de Diablo et Il ouvre vraiment de nouveaux horizons avec de gigantesques zones sauvages à explorer. C'est vraiment énorme comparé à Diablo.

Les chargements de Diablo étaient nombreux et relativement longs. Avez-vous travaillé sur cet aspect du jeu?

B.R.: Dorénavant, nous chargeons dynamiquement les niveaux afin qu'il n'y ait aucune attente entre les zones d'un même acte. Plus encore, il n'y a plus de temps de chargement entre les différents niveaux d'un même donion. Cela permet vralment d'immerger le joueur dans l'univers de Diablo II.



Entretien avec Bill

Diablo II



Diablo II propose de nombreux extérieurs. Gérerez-vous par conséquent le cycle jourinuit ?

B.R.: Le cycle journuit sera effectivement géré et affectivement geré et affectivement aussi bien le graphisme que le gameplay. Certains sorts et objets fonctionnerer plus ou moins bien en fonction du moment de la journée. Il en va de même pour les monstres qui résigiont différenment. Par exemple, les morts vivants serant plus susceptibles de sortir de leur tombe en pleine nuit qu'en pleine journée.

Quelle sera l'importance des personnages non joueurs dans cet immense univers ?

B.R.: Les personnages non joueurs détiendront la clé de nombreux éléments du scénario. Ils auront également plus de caractère que dans Diablo. Le joueur pourra ainsi engager certains d'entre eux en tant que mercenaires afin d'obtenir de l'aide dans sa lutte contre les forces du mai.

Parlons maintenant des personnages que le joueur pourre incarner

B.R.: Vous pourrez maintenant incarner cinq classes de personnages : nécromancien, paladin, sorcière,



8.R.: Nous donnom maintenant la réelle possibilité au joueur de contruir le personneg qu'il disire. Ainst, chaque fois que ce demier monte d'un niveau, Ainst, chaque fois que ce demier monte d'un niveau, vous disposes d'un ponté à attribure n'un expettude ou à un sext. Airez 35 sorts et apsitudes uniques, vous pouvez obtenir des personnages complètement différents entre les clauses mais aussi au sein d'une même classe. Une sorchére que vous pécialiser dans même classe. Une sorchére que vous pécialiser dans pécialiser dans le froit. VOIA une autre que vous spécialiser dans le froit. VOIA en autre que vous les profils extre presonnage.

Les objets avec lesquels les personnages pourront étre équipés seront-ils modifiables ?

B.R.: Oul, Yous, pourrez e créée » vos propres objets magiques. Pour cels, vous n'aurez qu'à associer cortains de vos objets à des gemmes, qui leur donner not des capacités spéciales. Per exemple, si vous trouvez un rublis léa uf feu, vous pourrez l'équiper sur une épée et causer avec celle-ci des dommages de feu. Des potions et élixis permiton et également de booster temporaliement les caractéristiques d'un objet ou d'une arme. Il

Propos recueillis par Sébastien Tasserie











I était temps ! Depuis bientôt dix ans qu'est sorti Indiana Jones et la Dernière Croisade, Indy commençait à sérieusement nous manquer! À peine avions-nous pu nous consoler de la disparition de l'homme au fouet avec Indiana Jones et le Secret de l'Atlantide, un remarquable ieu d'aventure sorti en 1994, la préhistoire donc ! Depuis, les cassettes vidéo ont largement perdu de leurs couleurs à force d'être visionnées et aucun héros de cette trempe n'est venu combier notre soif d'aventure. Heureusement, grâce à LucasArts et surtout Hal Barwood, déjà responsable de l'expédition du D' Jones en Atlantide. nous allons bientôt pouvoir aller chasser le trésor perdu à coups de fouet. Certes, depuis quelque temps, la chasse aux antiquités n'a plus de secrets pour le joueur chevronné, grâce à une certaine Lara, dépourvue de fouet mais dotée de quelques autres atouts non négligeables. Conscients de cette concurrence féminine, les auteurs du nouvel Indy ont décidé d'attaquer le genre là où ça fait mal, et d'abord au niveau du scénario. Là où les dernières aventures de la belle aux magnums ont surtout eu

Astiquez le fouet et sortez les blousons de cuir : Non, ce n'est pas une invitation sado-masselhiste pour Dungeon Keeper 3, ni mérae une previeu de Lula 2, mois le retour de Judisma Jones, l'aventurier au Stetson, qui recient fouler nou PC d'im na décidé. l'air de prétextes pour faire des acrobaties dans des lieux exotiques, Indy, Iui, va bénéficier d'un scénario en béton pulsqu'il n'est autre que celui d'un film avorté, bisbille entre Spielberg et Harrison Ford oblige.

Péril rouge

Nous sommes en 1947 et les Russes ont remplacé les nazis dans le rôle des méchants. L'action commence quand Jones Jr. apprend d'une de ses anciennes conquêtes, Sofia, Russe passée du côté de la C.I.A., qu'un archéologue soviétique est sur le point de localiser les pièces dispersées d'une machine infernale. Cette arme absolue issue de l'antiquité donneralt aux Russes une avance considérable dans la course aux armements. N'écoutant que son patrios tisme et surtout son côté casse-cou, Indy se lance alors dans une course contre la montre pour la récupérer avant eux. Scénario intéressant, donc, mais les développeurs n'ont pas voulu non plus oublier les graphismes. Les décors sont absolument somptueux, surtout en intérieur, et le temple aztéque, notamment, est une vraie leçon à bien des graphistes. La diversité des lieux visités est impressionnante, de la Chine au Nevada, en passant par les temples aztéques, et les sites de fouille sont reconstitués minutieusement. Les ennemis, au lieu de se ressem-



Menace intergalactique

Indiana Jones



n'est en outre pas bêtement muet, et la découverte de chaque objet important est ponctuée de commentaires pince-sans-rire, dans la veine des films. Surtout, le nouvel Indiana Jones ne veut pas être un tamb-like bourrin de plus.

Fasette, cocher !

Si l'action est omniprissente, les auteurs nou affirment que 75 si qui peur acti della di recibution d'inigines et au debiocage de pièges. Pièges, qui visi sarrifient à la tredition Jones (cohere, plafonds visi sarrifient à la tredition Jones (cohere, plafonds visi sarrifient à la tredition Jones (cohere, plafonds ropier con de l'omb Balder et Innoventi fun peur de più sarrifie peur pas mail d'actions originales parmi les possibilités, la piùs jouissive étant certainment l'usage do fout. Il peut bies de servir de l'action de l'a



cells not learned I Um crother sailland, run posture, a midig pourary accretion of notest pour boried of inflation of the control of the cont





Terre de tous les espoirs







es développeurs redoublest d'efforts pour justifier les guerres dans lours jeux de stratégie en temps réel et ils en viennent à nous nondre des scénarios hyper complexes. Enfin, le plus important reste qu'une guerre éclate sur Terre et que trois camps, complètement différents (interface, stratégies, musiques, etc.), vous seront proposés dans Earth 2150. Entièrement en 3D, il vous permettra de jouer de manière classaque avec les caméras mais égulement de placer des traceurs sur vos unités les plus importantes afin de pouvoir les suivre en permanence. Vos unités (construites par combinaison de chiassis et d'armes) gagneron en expérience et en intelligence au fil des missions (vous pourrez même leur donner des petits noms). La bataille, qui se dérculora aussi bien sur terre, air ou mer, sera largement influencée par les conditions climatiques. Des vents forts forceront vos avions à se poser en urgence, des phoies torrentielles augmenteront le niveau de l'eau - détrusant aussi vos porte-avions. Bref, une bonne occasion pour regarder quotidiennement la météo d'Alain Gilot-Pétré!

Acharnement

Il y a des perfectionnistes dans tous les domaines, même dans celui des jeux vidéo ! Ainsi, certains joueurs ne

LE GUT 14 QUE TE ATTENTA - 10 GAIDING P

s'arrêtent pas de jouer avant d'avoir obtenu le sonre narfait Et c'est le ras de cet Américain de 33 ans. Après

avoir réussi, à 17 ans, le score parfait à Dankey Kong, celui-ci avait quelque peu délaissé les jeux vidéo. Mais suite à une provocation (nananananère t'es nul su u arriveras pas I). Il s'est attaqué en inillet dernier à un autre jeu mythique : Pac Man. Après six heures d'avalage de fantômes, 256 tableaux passés et un nombre incalculable de pastilles avaiées, le score ultime fut enfin atteint: 3 333 360 points. Bon alors, quand est-ce qu'il nous fait le meilleur score à Centipède ou au démineur ?

Comptez les

Si comme Seb vous avez toujours révé d'être Marie-Antoinette, Empire a pensé à vous. Dans Sheep, vous apprendrez que les moutons sont en réalité des extraterrestres perdus sur notre belle planète. Leurs congénéres, ayant enfin retrouvé leur trace, ont décidé de les rapatrier d'urgence. Pour cela, ils se sont

emparé de l'esprit de jeunes bergers, chargés de leur faire traverser les 15 dangereux rovaumes qui les séparent de leur douz faver En wais Anglais les développeurs de ce petit ieu sympa en 2D ne se prennent pas du tout au sérieux. Les mondes à traverser



TOUCHE PAS A MON MAG

Des tests menés par Gamespot et MacWorld ont montré qu'en dépit d'une publicité promettant aux utilisateurs qu'ils pourraient enfin jouer sur leur Macintosh, les nouveaux modéles restent moins performants pour le jeu que les derniers PC. Pour quelles raisons ? Essentiellement un menque de RAM et l'ebsence de cartes accélératrices 3D. Vexés, les fans de Macintosh se sont défendus en expliquent qu'ils utilisaient le Mac pour travailler... C'est marrant, Régis et Johnny sont du même avis !

Général 3(D) émbas

As serie des Pateur General se sobri un sacre litting (fin effect \$55.8 a appoint des modifications solutaritéelles an trobinée weugeme de la des four des fenteur personnes. Pateur General Dis-Assault finctionne toujours au tour par tour et le heapquere sont plut que jesseil a foundée par terre muit de contre parque prophique le montair à troit partie et même par primer à troit en partie si fron a durmair à comparezi, le système de jesu a été entilement repent. Ainsi me commandeme de se unitée si front à durmair à comparezi, le système de jesu a été entilement repent. Ainsi me commandeme de des unitées mois de la décent qui autoris que le traitée un plus d'homme prote. Ainsi un lesée sera dir et plus il pouver donner d'ordres deres un même tour. Ret le semourcus de soultée de prése des comme de la després de la main même tour.





MIEUX VAUT PRÉVENIR.

La séria des Tacivariris compite follament de Ompress à-, un bayardon de fans, sey edit ja deux actencios sont prévous. La première est planifele pour décambra at proposers aix Mecha inditio (Altas, Giant, etc.) et de nouvelles arms préprimentales. Mels le principal attair de des décisions tertiques. Per a margin de sur manier de la compite de sur la companya de la companya des décisions tertiques. Per a margin de sur la companya de sur la companya de des décisions tertiques. Per a margin de sur la companya de des décisions tertiques. Per a margin de sur la companya de combattre sur deux forts du la laise le document se débrouller seul "Yous avez quatre mois pour réfétéra! Il est

La Fleur d'autor d'Esmeralda

travaille plus avec Cryo mais avec Infogrames, prépare pour octobre, Paris 1313, le disparu de Notre-Dame un produit ludo-culturel feh oui, le marché est assez porteur en ce moment (). L'originalité de ce titre est certainement de vous proposer de vivre l'aventure en incarnant, à tour de rôle, trois personnages différents. Quelle aventure ? Ah oui, c'est vrai, j'ai oublié de vous parler de l'aventure Brièvement, yous allez devoir percer le mystère qui entoure la disparition d'un inventeur et co dans un Paris médiéval du XIV siécle superbement

reconstitué en images de

sera-t-il de la fête ?

synthèse. En resanche aucune

la musique : Richard Cocciante

information n'a filtré quant à









Des cendres dans l'espace

Team 17 delinse ces tempos i les vers de terre guerriers pour se jeter corpe e i fine dans la sinalation spatials. Da nom de Phioenix, cotte demitre met en schre Beck, un militier de politier enagé par la mot de son coéquipier qu'il aimait tant (un peu comme son chien, Rex., moet accidentellement en morbant sa condimision appatiale I). Le jeu comportera pas moniva de 65 massones (escorte de visisseaux, destrución de basse, etc.) son finalires, que vous pourres rempilir en utilissant l'un des 70 visisseaux (desqueste de 20 amoust, Apparentement, l'accent a dé emis-

(équipés de 20 armes). Apparenment, l'accent a été mis sur le réalissent du plôteage sinsière vour veusiers autères des dysfonctionnements à la saite des tirs et sur, chaupe perte optèce influence sur la maniabilité du vaiseaux. Sinon, le communiqué de presos de Phoraux précise que le mode Solo nous entraîteme dans une atmosphère proche de celle des films noirs des années 40. Balaise nou une similation sepatiale !









comme Montlhéry, Monza ou Tripoli. De plus, de nouveaux véhicules (au moins cinq) et tracés devraient apparaître régulièrement sur le Net.

Freine trène

D'ailleurs, standon-nous un peu sur ces demiers. Outre le fât que les circuits ainet les fidiément reproduits avec leurs satérieurs (possibilité des ontre les processes de la piste pour se bablader), no constait avec bon-hour qu'ils différent agreballement de cœu d'aujourd'hui beaucoup juis de reliefs, des revétements pour le produit de l'estice, des revétements per le produit de l'estice, de l'estimate de profit par de relief de l'estimate de profit peu de l'estimate de profit peu de l'estimate de profit peu d'estimate de profit peut d'estimate de l'estimate de l'estimate

exul bears de frage dans un present provincia de la companio de la companio de la companio de Qui aural rou qui a presente de presente de la companio del la c

caises signé Microprose. Pour étre caux L, soit n' d' speed vous propulse en 1937. Pour quoi entre date ? Parce que les voitures production de la commencia de la commencia consideration de la commencia consideration de la commencia consideration de la commencia production de

Ca y est, il fallait s'y attendre, Grand Prix Legend fait des condes. Il faut dire que contraisement à la F1 moderne, les carappititions de vieux tacots ne sont pastrès représentées. Mais à défaut de quantité, pout-ètre aura-t-mi droit à la qualité ?



Le gravier ! Le gravier !

Spirit of Speed

Spirit of Speed



(agressif, prudent...). Fonce Alphonse

Le moteur (nommé BORIS) s'avère impressionnant. Blen que la version ne soit pas finalisée, le graphiemes sont délà magnifiques (suffit de regarder les captures), et le voitures sont particulièrement réussies avec des offess de réleasin et même de déformation et cas d'accident. Le jeu ûtres parti des déroites avec des offess de réleasin et même de déformation et cas d'accident. Le jeu ûtres parti des derrières acrètes graphiques (sove des effest de durières acrètes graphiques (sove des effest de dump mapping) mais devrait tourner sur des configurations modetes comme un 2015.

bénéficieront d'une personnalité bien définie

Le son n'est pas en reste puisque ce sont carrément des enregistrements des modèles originaux encore existants qui ont été retravaillés. Des musiques d'époque devraient aussi accompagner le jeu et renforcer ainsi l'ambiance rétro très sympa qui s'en dégage. Point important : contrairement à Grand Prix Legend, le réalisme comportemental des véhicules ne prend pas le dessus sur la jouabilité. Spirit of Speed se montre donc bien plus maniable (ca reste quand même plus difficile que la F1), tant en mode Arcade qu'en mode Simulation, Par contre, il souffre pour l'instant d'un défaut non négligeable : malgré une bonne fluidité, l'animation ne procure pas une grosse sensation de vitesse. Il faut basculer en vue interne pour que cela devienne prenant, Espérons que ce point sera arrangé car en toute intégrité (je sens les jaloux qui doutent), le jeu s'annonce très bien et l'on a vraiment hâte de s'y essayer en quelques semaines à attendre.





a tombe bien, Jaime bien o, mo, mo mentre à abbien. Pour descourril e quarrième voide des trépidantes eventures de laurs, fidos avait donc innét une pagine de journalistes en Angelterne, dans le locaux de Gore Design, Dis), rien que den arrivent, nous avons été enerveilles, en decouvant la pasrige de la societ et cet single on se servir cu au propriés. Les consistent de la propriés de la contra de contra de la propriés de la tendre de la contra de quier route les tendres de la tendre de la contra de quier route. Les tendres de la tendre de l'estence dans de l'estence dans de l'estence dans de l'estence dans developeus vont devoir mettre de l'estence dans de le beaux bijoux. Alben qua fonde les l'estences dans de l'estence dans de l'estence



Et de quatre ! Décidément, dans le monde de la micro Indique, on n'abandonne pas une recette qui marche... Et les gars de chez Core Design ont encore envie de cuisiner ! Mors ils ont reprisleurs hons vieux mgrédients et nous invitent à passer à table. rent justement Tomb Ballet IV. Aprèls les politices d'usage et le pece fu di criterat un é orpriet, nous avons enfin pu faire le tour des locaux. Chez les prahites, des l'ivres zur l'Égyptie, la juliè et les pays printes, des l'ivres zur l'Égyptie, la juliè et les pays orientaux (sie jou se déroule intégralement la bajut entrout, des potentie enfotors et autre boulées. Desidention, de la contrait de l'aprèl de l'ap

C'est probablement pour cette raison que l'on n'a pas appris grand-chose durant cette visite. Les mauvais esprits penseront sans doute que c'est parce qu'il n'y avait rien à apprendre, les autres en concluront que Eidos veut préserver le mystère. Alors voilà en programe l'en l'on posit cette fais la set

Alors voilà, en gros ce que l'on sait : cette fois, le scénario penche carrément vers le surnaturel puisqu'il est basé sur un conflit entre deux déités égyptiennes : Horus et Seth. Lara disposera de nouveaux objets et arms, elle évoluera uniquement dans des



Tomb va la cruche à l'eau

Tomb Raider IV



décos orientaus. Les personnages, monstres et animais seront artinés par plus de polygones et les miles un exercité passa divestes que deur l'épimielles en exercité passa divestes que deur l'épiment de noncable en reconnaissant que Torré bail de l'est troy déficielle. Is sont donc recent la viein de de clau premiers, avec des nigmes singes et une progression la lineir. Pour quoi dans en la viein de de clau premier alors 7 à Caust des graphismes pas joues au premier alors 7 à Caust des graphismes pas joues au premier alors 7 à Caust des graphismes pas de l'est valent l'années de l'est de l'est de l'est de progression l'est de l'est availle de l'est de l'est de l'est de progression de l'est d

Cent litres an cent

Quelles sont dans ce cas les innovations? Hem. Lalala... L'été a été chaud non ? Et l'éclipse, c'était sympa l'éclipse, hein ? Alors ces vacances, vous étes bien amusés? Comment? Ah je parlais des innovations... Alors, eh bien la plus importante sera probablement la possibilité de jouer Lara à un âge

Tomb Raider IV

inattendu (chut, on nous a demandé de ne pas dire que l'on allait jouer Lara à 92 ans dans un fauteuil roulsmt à réaction). Au niveau nitreface, elle a éte entièrement revue et permet désormais de combine ne différents objets de l'inventaire, comme dans les unes différents objets de l'inventaire, comme dans les usur d'aventure. Le journal de bord se mettre à jour au fur et à meure, comme dans Baldur's Gate, et comportera même des indices permettant de résoudre les énigmes.

Au niveau technique, les ombres et lumières sont désormais dynamiques et permettent des jeux d'éclairages que l'on nous promet impressionnans. Au niveau mouvement, attention attention, c'est satissant: Las pourra maintenant grimper à la corde et se balancer ! Et en riest pas tout ! Elle peut enfin se retoumer dans les coins de saile ! Excellent ! Superbe! Magnifique ! Bravision!

Voilà ce que sera sans doute Tomb Raider IV. Quant à la révelation finale, on ne sait pas trés bien de quoi il s'agit : Lara termine le jeu enceinte ? Elle se marie et achète une Seat ? Elle finit dans un cirque à faire des numéros d'acrobatie ? Ahlala, suspense quand tu nous tiens !

Bref, pour l'instant, pas de changements profonds, mais un nouveau voiet dont l'interface et la qualité ont été remaniés. Wait and see...





BRÈVE

 Le mois demies, une enteur s'est glissée dans le palmanés des 4 d'or 1999. Le meileur packagnig revient ben au jeu L'Amerzone, mais colu-c est écité par Microids et non Cryo. Enfin,

le principal I ...
Les PC ont des oreiles... Erfin, bientôt, pusque grâce à une pure posée sur la carte méte vous pourrez dicter directement vos documents Word ou blen vos mack. Voillé pur dovrant augmenter la productivité de nombreux foncturnaires.

were deuer doggts ().

Lorsque vous litez des

jens, Talfauer devront être
officielle Hasher reprend
GTI I Quel sera donc le sont
de jeux tels que Dule Nukern
forever, Prey, Unreal 2...
Baroad d'honneur pour Drivel
sur PlayStation qui, en
quelques semannes, s'est
vendu à plus de 1 000 000

d'exemplaires 1

Alice au pays des merveilles adapté sur mont l'Une blaque ? Pas vainnet nu payri semblerat ben que l'exemple ? Pas vainnet nu payri semblerat ben que l'exemple de Lews Camoli an en effet attiré l'attenton d'Electronic Arts et du développeur Roque Ententainment. Un jeu d'action en 30 ben sûr. Lara, attention à ton positience 1

4 ton positience 1 ◆

Défouloir postpériphérique





nouveau jeu da genre pointe déjà le bout de son chàssis ! Il s'agit de Stunt Gp, une course de voitures radiocommandées, édité par Ubi Soft et

une course de vourses; radiocommandées, édué par Ubi Soft et peéru pour novembre. Si officiellement, ce jeu n'a rien à voir avec le vieux 4D Sport Daving, sorti il y a quelques années, à la vue des captures d'écran,

on ne peut que constateir hi in de peutuell. Vous pilostere donc (la boildage (de la stutute de course and 64) um plas di versagirine de circuita in sectional seccionale : marret, loopings, margine a interes spitales digientere donc vou consense. Vous adminiera hair colvinonemente different per poura, métiera effectivar de la figures de sigle vous respontar de l'argent. Chos horrouse publiques Sauffe (p) peut ne ciglest es qu'il vous permettur d'achsteri des pièces pour vous veilune. En Solie, doux modes vous neuen propuels : Comer (competition contre des quovarientes et l'artification. Entre la comme (pour motien contre con quovarientes et l'artification. Entre la dissuration peut mais peut de la peut de la peut de la suration de la suration de la section de la suration (p) en margine que la peut me la men. Le que ten plus l'autorité de la section de la secti

TUEURS DE SKIEURS



Rien ne démarque Supreme Snowlooarding (édité par infogrames) de tous les autres joux du genre :

is personnages, 10 planches de surl, A modes de jeu (Entrainemen, Cauta, A modes de jeu (Entrainemen, Cauta, Arcade et Championnath, conditions timstiques variables (neige brouillard, etc.), 9 courses (dans 3 environnement distincts), Tout te qu'll y de plus classique, si on nest les personnages extrémement détaillés et les graphismes variament chouettes. Bird, f'est beau mais u'inferessera certainement que les fenses du genre.

Ne zappez pas !



Marche ou Grama!

Administration implicately and into the only in 20 Mayor. Camer set on journalistics and into an other tool paint a minor of either an emblace and other and into an interest or either an entrance of either and into an interest or either and interest and an interest and

La publica in immore oralizant particut i dani lea pages de votre Gent, devia le relimitario de television, dani ser conversalizant indeplorançaes. Per la considera del considera del



Noir c'est

Banne nouvelle, les cerveaux bouillannants de G.O.D. (Gathering of Developers) semblent décidés à respector la date de sortie de Nocturne, sinistre et jubilatoire avatar de Alone in the Dark. Pour Halloween, donc, yous pourrez endosser le pardessus du Stranger (l'Étranger, inspiré du Phantom Stranger de DC Comics) et partir filnquer du zombie dans une Amérique des années 30 plus effravante que nature. Cimetiéres, maisons abandonnées et entrepôts

désaffectés sont quelques-uns des lieux que vous aurez à visiter pour dénicher squelettes et louasgarous. Mais Nocturne ne sera pas un clone de Resident Evil à la sauce Tomb Raidec, la résolution d'éniames et une enquête digne de Sherlock Halmes vous attendent au fand des cryptes. La seule question étant : qui asera encare sortir la nuit après le 31 octobre ?





L'après-Baldur's Gate

Alors que tout le monde attend désespérément des nouvelles de Baldur's Gate 2. c'est Neverwinter Nights qui vient de faire son apparition sur le site Internet de Bioware. Il s'aget d'une nouvelle licence de Advanced Dungeons & Dragons out a été plus spécialement adaptée en vue d'une utilisation Multinomer (mois le leudisposera d'un mode Solo). La boîte à outils Solstice incluse permettra en fait de créer, de peupler et de gérer entièrement un univers de Donjons et Dragons (villes, donjons, extérieurs...). Mieux, vous pourrez donc ensuite lasser d'autres joueurs s'aventurer dans votre création, et surtout modifier en temps réel le déroulement de leur aventure. En bon maître de jeu, vous pourrez aussi rajouter des rencontres. prendre possession des personnages non juneurs, etc. Si Dungeon Keeper sysit initié l'idée dans ce sens (retour vers les vrais jeux de rôle). Bioware nous neumet des possibilités nettement plus novatrices. La réalisation n'est pas en reste, utilisant perfaitement la 3D, et vous pourrez même importer vos personnages de tous les jeux Baldur's Gate.



Le eropodile sympa

A force de retarder leurs deux jeux de platesformes (Tanic Trouble et Rayman 2), Ubi Soft va

finir par se frotter à la Fox Interactive et à son jeu du même type : Croc 2 / Mettant en scène le célèbre Croc (plus d'un million d'exemplaires vendus dans le monde sur PlayStation et PC), ce deuxième opus date Croc de nouveaux mouvements (super saut, nage en eaux profondes, sauts de liane en liane, etc.). Au cours de son aventure, il rencontrera quatre nouvelles tribus de Gobbos (Gobbos marins, Gobbos du nord, Gobbos incas et Gobbos des grattes) et certains d'entre eux,

maintenant dotés de la parole, l'aideront à progresser. Il paralt que le jeu ne s'adressera nas qu'aux enfants... On demande à voir !





SETU ES BLONDE

Afin de promouvoir sa nouvelle console de jeu, la Dreamcast, SEGA fait appel aux services du comique Élie Semoun. Vous pouvez donc entendre actuellement à la radio de courtes émissions, animées par l'homme qui s'est rendu célèbre grâce à ses petites annonces, vantant les mérites de la Dreamcast, Son architecture, ses accessoires, ses ieux... Bientôt, vous saurez tout grâce à Élie. Qu'est-ce qu'on dit ? Merci Élie ! (C'est bien vous êtes poli !)



Petits frères (et sœurs)

Dara le série « on veut l'eur mettre la main dessus le plus tist possible», Mattel Media et Patriot Computers vont fabriquer des PC pour enfants. Ne comprenez pas par la qu'ils seront plus simples a utiliser. Il seront en fait deldies à Hot Wheels pour les garcons et à Barbei pour les filses i Intégrant entre autres un processeur Celeron 333, un moniteur est pacces, un median (Conquier is notes de tibléphane pour 15 pacces, un median (Conquier is notes de tibléphane pour

15 pouces, un modem (Conjour les nates de téléphone pour les parents), et des logisées Mattai et The Learning Companie Le modiés garçon sera blue et cer à accompagné d'un volunt Hot Wheek, le modèle pour fille, lui, sera mauve et rous (beurk...) evec une caméra déglitale Battle. A quand les bécanes 95D signées Lare Croft ? ■



Fallout's Gate

Service de máriatoria

de franctionnem de Gené est vraiment étrança. Regardez nos jejúses. Bis sont beaux, ils sont frais, ils sont heurex... Bert, ils sont privent l'Aditireate regentez Olivie, Defier et privent l'Aditireate regentez Olivie, Defier et sont teuje men aux arest and questies part. Ils sont teuje men aux arest and questies part. Il sont teuje part. Il sont sont privent part et qui estre qu'on recherche ausa dans teur et qui estre qu'on recherche ausa dans teur et qui estre qu'on recherche ausa dans teur et que estre qu'on recherche ausa dans teur et peut serve qu'on recherche ausa dans teur et peut serve qu'on recherche ausa dans teur et que serve par l'active par et que serve par l'active par et qu'en present partie par et present partie par et qu'en present partie que le present principeur mais et lu hibities la région partierne.

que la panes anglais, que la possades une bonne configuration (1933 auec carte 30 – la connexión internet est également la bienvenuel, que ute analquer et sutposita le extrámement disponible (genre, on t'appeile extráment disponible (genre, on t'appeile (alexe plein de riférences dedans), alors erroises nous un CV, (alexe plein de riférences dedans), une lettre de motivistion (genre, plein de motivation declara) es surroix un debuge de 2 000 françs, cub., un test de 2 000 signes espaces compris à l'appriesse suivaine.

Service de gériatrie Génération 4 5/7, rue Raspail 93108 Montreuil Cedex 8



Un jeu de rôle médiéval fantastique dans lequel vous contrôlez cinq personnages, développé par Black Isle. De très combreuses quêtes, de très nombreux lieux, de très nombreux monstres. Si je rajoute un mande développé selan les règles de Advanced Doojons & Dragons et basé sur les bouquins tirés du même monde... ça ec vous dit vranneet rien ? Mais si, ça ressemble à du Baldur's Gate, ca a le groit de Baldur's Gate et de Fallout mais c'est Planescape Torment. Toujours édité par Interplay, ce nouveau ieu de rôle s'inscrit dans la lignée des nombreux jeux AD&D qui devraient voir le jour. Vous v incamerez un béros qui revient à la vie sans savoir ni son nom ni comment il en est arrivé là. Le graphisme devrait être amélioré, les effets de lumière retravaillés, le monde élargi, son aspect religieux poussé à l'extrême et la violence accrue. Voilà qui devrait ravir les amateurs de ieux de rôle sur PC, sous réserve ou'il soit un peu moins buggé que Baldur's Gate ou même Fallout I & 2.

CO C DENTIET

Index+ en est fui aussi pour son jeu de canines pointues et de jugulaires percées, d'où le sang coule à flots. Dracalis : Résurrection vous plonge dans la suite du roman de Bram Stocker, et place l'action en 1304. Jonathan, héros du romen cit du fillim paper à la recherche de son épouse, Mina. une nouveille fois attirée par le charisme du vampire ressuscité. In jeu d'aventiere en 30 précaticulée, qui vous mêmere dans

u d'aventure en 3D précalculée, qui vous mênere dans trois mondes différents dès le mois prochain. Gousses d'ail recommendées



La suite de Descent : Freespace portera l'étonnant et original nom de Freespace 2. On nous annonce un monde dix fois plus veste, des vaisseaux plus nombreux (plus de 70 sont annoncés), plus beaux, plus grands, des effets de lumiére plus impressionnants, un graphisme

amélioré et uniquement dédié aux cartes 3D, et un scénario plus travaillé. Les amateurs du premier volet



Station Mir express

retrouveront toutefois tous les ingrédients qui ont fait son succés. Encore édité pai Interplay, Freespace 2 proposera plus de 30 missions Solo durant lesquelles vous incarnerez un pilote de l'Alliance galactique ternenne vasudan qui doit latter du Shivan. Freespace 2 est attendu pour l'hiver 2000.



La gwarre des singes

Développé par Silicon Dreams, Warmonkeys est un leu de stratégie qui n'inclut pas la construction de bâtiments et la production d'unités. Entendez par là qu'en début de mission.

un capital militaire vous sera affecté et que vous devrez vous en contenter (sauf renforts éventuels). Entièrement en 3D, Warmonkeys accordera une grande importance au relief du terrain puisque seules les unités ennemies que vos propres hommes pourront apercevoir seront affichées à l'écran. Les embuscades seront danc très prisées ! Enfin, très simplement, vous passerez d'une vue globale de dessus à une vue subjective de l'un de vos fantassins. Attendons début 2000 pour savoir si Warmonkeys n'est au'un énième jeu de stratégie en temps réel...



SALLE RÉSEAU

OUVERTURE À NÎMES UNE SALLE PC GAMER 2, RUE NATIONALE 01 04 66 76 27 85

CONNEXION CABLEINTERNET

- Jeux vidéos: Neufs et
 - Occasions
 - Imports US
 - Achat Vente





ieu acheté = 1 heure de réseau offerte

17, rue de Jussieu - 75005 Paris - Tél. : 01 45 87 03 49 Du lundi au samedi de 10h à 24h - Jours Fériés : de 14h à 24h





hadow Company, développé par Sinister Games, on vous en avait déjà parlé dans le Gen4 du mois de mai. C'est ce soft hybride à mi-chemin entre Commandos et Myth II, avec un côté jeu de rôle assez marqué, dans la mesure où au fil des missions, yous pouvez acheter ou vendre de l'équipement et faire évoluer ou acheter vos mercenaires. Les reproches qu'on pouvait faire à Commandos sont ici corrigés, à savoir la gestion du temps (les missions se déroulent de jour comme de nuit), l'impossibilité de ramasser les armes de ses victimes et la fixité des décors (on peut jouer avec la caméra). D'ailleurs, en alliant la souris et le clavier, avec un peu d'entraînement, c'est trés impressionnant. On zoome, on dézoome, on pivote, on prend du recul, on fait du rase-mottes. Bon, le jeu est peut-être moins subtil et pas forcément plus facile que Commandos (dommage qu'on ne puisse pas voir l'angle de vision des terroristes), mais il est aussi plus porté sur l'action.

Toi, recharger arme

Ça canarde sec. À ce propos, dans le feu de l'action,
c'és couvent un drôle de souix, on ne sait jamals qui
tire sur qui. Heureusement, vos mercenaires se
défendent seuls quand on les attaque, même s'ils ne

Ça se passe dans 15 ans, en 2014, vous faites partie d'un commando largué en territoire hestile. Vous avez le choix : tuec des terroristes on cueillir des fleurs exotiques pour fairs un joit bouquet à vous chef, Votre destin est entre vous mains.



savent pas changer ou recharger leur arme quanc elle est vide (dans leurs caractéristiques, il manque la case « intelligence »). Ce qui est sympa, er revanche, c'est le nombre de mercenaires dispo nibles : il y en a 16 en tout (vous pourrez en avoi 8 au maximum dans votre équipe), des gars comme des filles - plus de gars en fait - au profil détaillé e unique, avec des compétences propres et tout. Il va beaucoup d'armes, et les munitions qui vont avec des équipements en tout genre, tels que les jumelles pour voir la nuit ou le pistolet à adrénaline. Or pourra piloter des véhicules, l'interaction avec le décors aura une place assez importante et le réa lisme sera en conséquence. Pour finir, sachez que le jeu supportera jusqu'à huit joueurs en réseau, c'es qu'il faut s'y mettre à plusieurs pour cueillir correctement des fleurs.





Restez dans l'ombre

Shadow Company





" IL Y EN AURA

POUR TOUT LE MONDE!"

Other discrete internet greate have seek the communications discretely to leave guarantee of times, contropositions of an Susse internet of the control of t

ESSAYEZ GRATUITEMENT* INFONIE

- Abannement de 31 jours gratuit sur la ED-RDM de ce magazine
- > votre accès complet à Interest sans limitation d'hemes
 - worre acces rayfide Jusqu'a 64 Kins
 - valre acces au prix des communications
 - pisqu'à 10 adresses e-mall personnalise
 - 30 Ma pour crem witre propre sile web
 - ire asomiemiest gratuit an magazine L'Internet»tra Service Client dispondate 7 ionis/7

Pain recevoir d'autres EC-Roin FE.Mac BRATUITS et print plus d'informations sa 19/2/47/1234 0,99 FTTC/mm 1021/497/6569



L'INTERNET QUI SAIT VIVRE





vec le nombre d'articles que nous avons déjà écrits sur ce nouvel èjosode des aventures de déstriel, p ne
vous ferais pas l'affront de vous
Apprencz ou réapprencz seulement que Gabriel
Knight, en tant que Schattenigager (désemdant
d'une grande lignée de chasseus de démons), pousuit les kidnappeurs d'une ne fant pour la
vie se l'appeur de vie seulement que l'abriel
vie les l'appeurs d'une ne fant lorsqu'il airnée à
de
vie le nombre d'articles que nous l'appeur
de l'appeur les l'appeurs de
vie les des l'appeurs d'une n'ent lorsqu'il airnée à
de
vie le nombre d'articles que nous l'appeurs l'appeurs
de
vie l'appeurs d'appeurs l'appeurs
d'une grande lignée de
vie l'appeurs l'appeurs
d'une grande lignée de
vie l'appeurs l'appeurs
d'une grande lignée de
vie l'appeurs l'appeurs
d'une grande l'appeurs
d'une grande lignée de
vie l'appeurs l'appeurs
d'une grande l'

Knight, en tant que Schattenlägger (descendant d'une grande lignée de chasseus de démons), poursuit les kidnappeurs d'un enfant lorsqu'il arrive à Rennes-le-Châtteau. Avec l'aide de Grace Nakimura (son assistante de toujours), Gabriel va enquêter sur la disparition de l'enfant mais également sur l'hypothètique trésor de ce petti village françaispothètique trésor de ce petti village français-



La série des Gabriel Knight constitue une référence en matière de jeux d'aventure. Pour ce troisième volet, Jame Jensen a prile même risque que sa conseur Roberta Willisms avec King. Quest 8 : un passage à la 311. More, bourte on mayaise mayerle?



Lorsque l'aventure commence, Gabriel se trouve dans la chambre d'un petit hôtel investi par un groupe de touristes participant à une chasse au trésor organisée. Les kidnappeurs faisant certainement. partie de ce groupe, vous allez devoir faire connaissance avec ses membres et l'infiltrer. Comme à son habitude, Jane Jensen a inclus une dimension paranormale et, entre histoires de religion et de Templiers, vous devrez faire face à des vampires. Mais, je n'en dirais pas plus (ça se sent que je n'en sais pas plus, là ?). Vous allez vivre trois jours complets à Rennes-le-Château, chacun d'entre eux étant découpé en tranches horaires de deux heures (10h-12h, 12h-14h, etc.). Ces plages horaires se débloqueront en fonction des actions que vous effectuerez, d'où une certaine linéarité dans le srénario (de toute facon inévitable dans les jeux d'aven-



Le sens du détail

Gabriel Knight III

Gabriel Knight III



série, vous jouerez Gabriel et Grace à tour de rôle. cette dernière s'occupant principalement des recherches. Bref, les habitués seront à nouveau en terrain connu, surtout qu'ils retrouveront des personnages familiers (tel que Mosely), que les dialogues se feront toujours sans Q.C.M. et que Gabriel a gardé son petit côté pince-sans-rire (certaines de ses remarques sur les Français sont d'ailleurs de mauvais goût -- en toute objectivité, bien sûr). Enfin, tout cela, certains d'entre vous le savaient déjà, alors passons à ce que vous ne pouvez pas connaître : la manière dont a été gérée la 3D.

Caméras intelligentes

Dans l'ensemble, les graphismes entièrement en 3D sont réussis : les décors ont du style, les personnages sont correctement modélisés et les ambres sont réalistes. Seuls quelques objets isolés détonent avec l'ensemble. Mais parlons maintenant des caméras. Lorsque vous êtes dans une pièce, six angles de vue vous sont déjà proposés. Ensuite, très simplement et à l'aide de la souris, vous pouvez vous balader et explorer les moindres recoins d'une zone. Tout d'abord dérouté par ce système (le joueur pouvant voir des choses que son personnage ne peut même pas apercevoir), je suis très vite revenu sur ma première impression, surtout que ce système s'avère exploité de manière subtile. Par exemple, vous remarquez un tableau en explorant une chambre. Apres avoir zoomé sur lui de très près (merci la 3D 1), vous décidez de le regarder pour en obtenir le com-





mentaire de votre personnage. Même si ce dernier est très loin, il apparaît dans les trois secondes à l'écran et peut vous le décrire tout logiquement puisqu'il se trouve maintenant en face. Pratique. non ? Sinon, pour agir sur un objet ou un personnage, vous disposerez d'une liste d'icônes contextuelles : regarder, pousser, ramasser, sentir, boire. manger... La totale quoi ! Ainsi, la 3D apporte plus que des changements visuels, elle instaure carrément une nouvelle manière de jouer. Connaissezvous d'autres jeux d'aventure où vous pouvez identifier un personnage juste en reconnaissant ses chaussures ? Et même si certaines choses restent encore à régler (les icônes moches, l'animation peu naturelle des personnages, la synchronisation des lèvres moyenne...), on peut d'ores et déià affirmer que Jane n'a pas raté le passage à la 3D de son titre phare. Et comme tout le monde sait qu'il est impossible qu'elle gâche son scénario, l'arrivée de Gabriel Knight III est sans aucun doute une bonne nouvelle. Pour les joueurs comme pour les jeux d'aventure qui y trouveront certainement une deuxième leunesse!

Sébastien Tasserie







ranchement là, s'ils ratent leur coup, je mange mon casque. Avant roulé plusieurs années sur un monstre de la mécanique moderne hantisé Turbo Star, qui faisait du 30 dans les montées et du 50 dans les descentes (par grand vent), le sais de quoi je parle. Non, sérieusement, Extreme Biker c'est du fun à l'état brut. Imaginez Motocross Madness version hard, plus beau, plus spectaculaire, avec une patate qui déménage (ça déménage une patate ?). Il suffit de voir la cinématique d'intro pour comprendre, ce jeu a la pêche.

Son seul problème est que pour le moment, il est buggé jusqu'à la moelle, ne daignant tourner que sur un 450 MHz, 128 Mo, laissant les concurrents motocrosser dans la mare avec les poissons en suspension dès le premier tour et ne proposant qu'un graphisme et des contrôles non finalisés. Je ne peux donc vous parler que de ce qu'il sera si on laisse le temps aux développeurs de faire leur bou-



La relève de Motocross Madness arrive enfin et elle ne vient par scule mais avec Edgar Torrenteras, le numéro un mondial de motocross free style. Personne (ou presque) ne connaît ce monsieur mais c'est loujours micus qu'un partenariat avec Carlos !



Il y aura des circuits magnifiques, hauts en couleur avec des variations climatiques, des animations dans le décor et tout, et tout. Pour le moment, seuls quatre circuits sont disponibles: Forest Glade. Alaska, Volcano et Fantasy Island.

Mais il devrait y en avoir plus. Vous aurez plusieurs modes de ieu : Motocross, Supercross, Freestyle, Tournament. Et pour le Freestyle, plusieurs aires de jeu seront disponibles : The Domain (collines désertiques), The Badlands (espèce de chantier raviné. avec des structures métalliques), Antarctic (avec ou sans pingouins ?) et Ground Zero (sur le toit des buildinas, dans une ville apocalyptique).

Le jeu en réseau et sur internet est bien sûr prévu. Il y aura donc des championnats très aériens en perspective, dans la poussière, le fun et le bruit. Pour moi, les choses sont simples, les développeurs ont un hit entre les mains. Prions les dieux du bitume et de la boue qui trashe qu'une trop grande précipitation ne gâchera pas la version finale.





Rock'n Moto Trash

Extreme Biker

A PRIX CONFORAMA, OFFREZ VOUS LE PLAISIR DES JEUX 3D.

Le PC écran 15" 913,17 €



OFFERT I AN D'ABONNEMENT A INTERNET



Processeur INTEL® Pentium® III à 450 MHz

15 logiciets



GBOX Evidence C-70349

reur Intel[®] Pentium^{*} III à 450 MHz. Mémoire 64 Mo SDRÁM Dio 6,4 Gr., Visie — M. 3dfx Voodoo3 AGP, Lecteur CP et Ma on 16 Mis asses Mindem S6K, 2 prises USB, Ecran 15^o Connitie

7A171 (CC), A3232 (800) 15' (4), 71633 (60ran 12' + 1410 ft) = modèle, avec DVD, Vidéo 16 Mo et MS Works = 99, écran 15": 6090" - PALTA IVE

15 hopfole formula struct.

Travall - 165 (structure 15 - Woods 4, 55 c. 10 trees, for the Travall - 165 (structure 15 - Woods 4, 55 c. 10 trees, for the Travall - 165 (structure 15 c. 10 trees).

Travall - 165 (structure 15 c. 10 trees) - 165 (structure 15 c. 10 trees).

Mill Thin - 5 (structure 15 c. 10 trees) - 165 (structure 15 c. 10 trees).

Informatic 1 About - 165 (c. 20 (c. 10 trees) - 16 trees).

Informatic 15 (c. 10 trees) - 16 trees).

Le pays où la vie 🖈 est moins chère







'est en effet au Canada que se trouvent les studios de developpement de la studio de developpement de la Maria Al-Le. PNIL. Tiple 1879 ou blien d'autres encore, ces jeux sont tous estampilles d'un noveau chiffre faute sencere, ces jeux sont tous estampilles d'un noveau chiffre faute jeux sont tous estampilles d'un noveau chiffre faute jeux sont tous estampilles d'un noveau chiffre d'autre de l'experiment de la considere de la

par tous comme le meilleur jeu de foot sur PC. Estce l'approche du nouveau millénaire ou la crainte de la fin du monde, toujours est-il que l'équipe a pris une nouvelle direction. En fait, la tête des ppérations sur la licence FIFA a change lorsque EA Sports a créé une nouvelle structure en Angleterre, pour travailler sur la licence FISA (le jeu de Formule 1 d'Electronic Arts). Bruce Mc Millan a donc pris le poste en Europe pour léguer le titre de « Mister FIFA » à Marc Aubanel. Comme son nom l'indique, Marc a des origines bien de chez nous et apprécie tout ce qui s'y rattache, en particulier le foot, depuis notre aventure France 98. Si on en juge par FIFA 2000, Zidane l'a particulièrement marqué, puisque le concept fondamental du jeu a évolué vers une grande confrontation en milieu de terrain. Fini le temps des matchs où votre victoire dépend uniquement de votre capacité à foncer d'un bout à l'autre du terrain à l'aide du bouton turbo I

Le foot Intelligent ?

Dans FIFA 2000, l'aspect stratégique est mis en valeur. Pour remplir cet objectif, les concepteurs ont du jouter quelques option-ciés. Pour commence, les joueurs ont maintenant la capacité de protéger le ballon. Airsi, ils peuvent repouser un défenseur à l'aide d'un bras ou encore lui tourner le dos pour l'empécher de subtiliser la balle. De même, le positionnement du serte de l'écuise our l'enembre du fonnement du serte de l'écuise our l'enembre du l'entre de l'écuise our l'enembre du l'enement du sert de l'écuise our l'enembre du l'enement du sert de l'écuise our l'enembre du l'enement du les de l'enements de l'enement du les de l'enements de l'enement de l'enements de l'enement de l'enements de l'enement de



Gent s'est une fois de plus adonné à un rite initié en 1995. Chaque été, Electronie Arts mous accueille en effet à Vancouver, dans le grand Ouest causalien, pour découvrir la « mouvelle » grunme. Es ports et en particulier, leur titre plave, Fif, 2010.



Zizou, bixente and Co

FIFA 2000



Talte de jus été complétement entraraille, par mentant entre autres d'avoir une attaque fou une défense joux construite. Afinir d'obliger les annateur de jouve de cette leur, in mode l'utilor nécessite à jouve de cette leur, in mode l'utilor nécessite sessite les dévises de l'avoir les des leur sessite les donc efficie de révaller de passe au leur utilier de l'avoir d'écrit de l'avoir de de l'avoir sessite les donc efficie de révaller de passe au sessite les donc efficie de révaller de passe à ou particular de l'avoir de l'avoir de l'avoir plus d'avoir les de l'avoir les de l'avoir de l'avoir de l'avoir les de l'avoir l'avoir les de l'avoir les de l'avoir l'avoir les de l'avoir les de l'avoir l'avoir l'avoir les de l'avoir les de l'avoir touche qui renforce la dimension stratégique de FIFA 2000. D'autres détails, tels que l'intelligence du pardien de but complétement réalte, l'espacement des joueurs suivant une matrice dynamique et une gestion du ballon en 30, peaufinnet tet volonté de faire de FIFA 2000 une véritable simulation de foot.

Mille et un détails

Tous les modèles des joueurs ont été revus à la hausse et la finesse des textures est si bonne qu'on arrive même à distinguer les protége-tibles sous les chaussettes des joueurs I La géométrie a aussi bénéficié de grands changements puisque les cheveux et la téte sont maintenant deux modèles 3D différents. Il ne s'agit plus d'une seule texture étalée sur quelques polygones. Pour bien varier l'aspert physique des joueurs, les artistes ont créé une quinzaine de coiffures et plus d'une vingtaine de têtes (pour Barthez, ce sera plus simple). Les visages ont également été animés et les nouvelles scénes de transition, où les joueurs célébrent un but marqué ou discutent un carton avec l'arbitre, nous laissent l'occasion de le vérifier. Une myriade d'autres petits détails de la sorte ont été ajoutés pour impliquer le spectateur à un niveau émotionnel. Je précise à ce sujet que les gradins sont animés dans FIFA 2000. une grande première dans les ieux de foot I





Tommy François







écidément, chez Novalogic, on ne chôme pas ces temps-ci. Il y a bien sûr le nouveau F-22 Lightning, et Delta Force 2, qu'on attend au tournant. Mais d'autres projets pointent leur museau à l'horizon, parmi lesquels Tachyon, outsider malin qui s'apprête à marcher sur les plates-bandes d'un jeu tel que X-Wing Alliance. Pas très modeste tout ça ? Non, mais le moins qu'on puisse dire, c'est que les développeurs se sont donné les moyens de leurs ambitions. L'histoire part sur des bases d'un classicisme de bon aloi. Dans une lointaine galaxie, il y a très très longtemps, à moins que ce ne soit dans notre futur pas si lointain, toute l'activité économique est contrôlée par des corporations géantes. Ces monstres économiques et industriels ne laissent que peu de place à l'initiative des petits et dirigent largement la vie de leurs employés. Face à ce monopole monstrueux, une rébellion s'organise, le jeu peut donc commencer... Tout l'intérêt de ce scénario, qui n'est pas très éloigné de celui d'une célèbre série de films à base de guerre et d'étoiles, réside dans le choix non linéaire qu'ont fait les auteurs du jeu. En effet, dans Tachyon (du nom d'une célèbre particule toujours non identifiée qui irait plus vite que la lumière), vous débuterez

Guère démontée par le (relatif) échec de Delta Force en Europa, la dynamique équipe de Yovalogie fourmille de projets. Pour prenve, ce prometteur médange d'actoir et de gestion qu'ils -out come nous présenter tout fertillants, avec quelques autres projets sous le bras



comme un simple mercenaire, qui n'aura pas encore choisi de façon très nette de quel côté il va se ranger. Mais, contrairement à X-Wing Alliance par exemple, ce n'est pas le soft qui va choisir pour vous.

Mercenariat

Chaque camp va vous proposer d'accompilir certaines missions, et vous serez libre de choisir pour qui il sera le plus intrieressant de travailler. Se mettre du côté des corporations sera bien sûr plus lucratif, tandis que choisir le camp rebelle apportera, outre une grande satisfaction morale, plus de liberté d'artinon



... d'y voir plus clair!

Tachyon



Super Nova

Et cette exploration en elle-même est déjà un plaisir. L'un des principaux reproches faits au hit de LucasArts fut la modestie des textures des différents



Rémy Goavec







u les attaques récentes qu'ont subles les jeux vidéo, les scénaristes redoublent d'attention dans les synopsis des jeux. Ainsi, dans Driver, si yous donnez dans l'activité illégale, c'est pour la bonne cause, puisque vous êtes un flic infiltré dans la mafia. Mais, comme dit le proyerbe : « Peu importe le flacon pourvu qu'on ait l'ivresse. » Et de l'ivresse, vous allez en avoir avec Driver! Vous participerez donc à des braquages de banques (où il faut arriver à l'heure, puis s'enfuir vers la planque sans se faire serrer par les flics), des extractions de prisonniers (à vous de mettre le van de transfert dans le décor pour pouvoir libérer vos camarades), des livraisons express (de colis illégaux bien sûr) et plein d'autres choses encore, le tout à cent à l'heure. Plusieurs modes de jeu vous seront proposès, le plus intéressant restant le mode Campagne qui vous dévailera un scénario bien ficelé (la progression n'est pas linéaire, vous aurez souvent le choix entre plusieurs missions)

Jusqu'au cou!

Mais ce qui m'a le plus impressionné, c'est que l'on prend son pied immédiatement. En effet, les missions sont speed et on est tout le suite dans le bain. De plus, la maniabilité de la voiture étant excellente, la conduite est un véritable plaisir. Ainsí, avec très peu d'entrainement, on devient vite un véritable peu d'entrainement, on devient vite un véritable

Carmageddon et GTA ont résvillé le tueur motorisé qui était en vous ? Eh bien ce n'est pas prède s'arranger avec Driver, qui vous met dans la peau d'un flie infiltré dans la mafin. New York. San Francisco, Los Angelse et Miami, me valid ?









pilot de course et o métalon, de rapación les inmanurents les plans audiciones de formènus, de rapagos, sistem entre les voltures à contresem), les policies sont d'une de l'admiciate le doubles. In metant en place de la reflectuble réportable. In metant en place de la respective de la respectiva de la respectiva de la respectiv

Pierrick Bellon

Un flic dans la mafia

poil plus antimisé

Driver

Créez

CD STOMPER Pro simple. It, creation of was printed alouter via prigints logis at textes CD STOMPER Pro With permet de réaliser des éliquettes de quelle professionnale en un die de souris, avec son Ingloid PC Mac IntegraPersonnalisez vos CD en quelques minutes...

Imprimez

Avec CD STOMPER Pro vous pour imprimer rapidement vos étiquette vos jaqueties sur toute imprim aser ou let d'encre. Lés feuilles pré-découpe une impression partiers totals de l'étiques

Appliquez

Avec CD STOMPER Pro vous pourres simplement appliquer vos étiquettes PLACEZ l'étiquette (adhésif vers le haut), PLACEZ le CD (face imprimée vers le bos), ESSEZ et RELACHEZ ous avez collé votre étiquette CD.

Ce kit contient : . 1 logiciel sur CD-ROM pour PC at MAC

 Plus de 1200 fonds d'images, photos et clip arts Des modèles des principales applications PC et MAC

• 50 étiquettes vierges pour CD • 10 jaquettes pour boltiers de CD

• 100 étiquettes pour disquettes, Zip, Jaz, et MO 1 applicateur CD STOMPER Pro

CD STOM

n°1 aux Etats Unis

CD STOMP





Nox

A près Darkstone, et probable-ment plus tard que Revenant, c'est Nox qui s'amusera à cloner Diable. Pour découvrir l'univers du jeu et surtout ses trés très belles captures, allez donc explorer son site, crépusculaire et sombre à souhait. Si le ramage ressemble au plu-

mage, Nox sera le phœnix des jeux de rólelaction... Oulalala, que n'ai-je pas dit / http://www.westwood.com/games/nox/page2.html ACTIVISION

A ctivision a vraiment soigné la lisibilité de son site... Et heureuse-ment, vu le nombre de titres qu'il propose ! Vous pourrez dons chaisir d'en savair plus sur l'un des célèbres jeux d'Activision (remantant jusqu'à Time Commando, ce qui n'est quand même pas rien I), par caté gories (action, aventure, simulation, simulateurs de poulets, euh non. pas simulateurs de poulets, etc.) ou bien par titres (via une classique boite de sélection), Intéressant, http://www.activision.com

Le problème avec le Net, c'est qu'on est un peu paumé. Heureusement, un phare luit dans la Toile, et ce phare, c'est Place Net, Le seul moyen de s'informer correctement et de connaître les bonnes adresses pour toujours être à la pointe de l'actualité!

THE SHADOW'S DARKSTONE TOMB

ens de Diabl..., euh, de Darkstone, réjouissez vous : voici un site entièrement dédlé i On y trouve surtout des news sur l'actualité qui tourne autour du jeu, mais aussi des captures d'écran fantaisistes ainsi que des astuces. Au niveau réalisation, c'est très basique et on était en droit d'attendre mieux !

http://patriot.net/-ggill/darkstone/darkstone-news.shtml



UNREAL UNIVERSE

Duisque The Tournament sort ce mais-ci, paurquai ne pas aller faire un tour sur ce site de passionnés extrêmement beau (tout dans les tons bleus, mazette, comme c'est distingué pouet pouet) et qui couvre aussi bien le dernier hit de chez GT Interactive

qu'Unreal. On y trouve donc des infos, des cartes, des MODS, bref, tout ce que les fans recherchent. Au fait, il reste des fans d'Unreal ? http://www.unreeluniverse.com/

 Sur Re-volt Headquaters (http://tps.ne.medicrar.net/pwikhe/ home.him), your transvers up site dédié à ce ben petit you : utilitaire pour erfer acs rostures. " volumes (aussi présentre sur le CD), bref, de l'unile.

· Si Total Annihilation Kongdoms n'a pes fuit l'unanimité dans mère beau pays, il a quand même occupé quelque temps la première elser. des ventes aux États-Unis. Allez done jeter un tell sur son site officiel : http://www.

MORTYR I I va déchaîner les passions, c'est certain I Mortyr est un queke-like se

déroulant sur une terre gouvernée par les nazis ! Tout en jouant la carte de la provoc (un nazi en uniforme vous attend), il semble très soigné graphiquement. Pour voir des screens et télécharger la déma, voire uniquement pour vous scandalises allez seter un cell (http://www.mortyr.com.pl/



ANTIETAM

Dour tout savoir sur le prochain jeu de notre ami Sid « Civilization » Meier allex danc voir à cette adresse. Ron. vu l'ambiance et les dragrande américains, sans parler des chevoux et des fusils, ça fleure bon la guerre de Sécession. Et

vu les captures, y a bon le chemp de bataille en 3D, les escarmouches, la poudre et les charges à chevel ! http://www.firaxis.com/antietam

place.net



INDIF 3D

reux gul n'en peuvent waiment plus d'ettendre la sortie de Indiana Jones et la Machine infernale peuvent foncer sur ce site assaz riche. On y trouve tout sur le jeu, moins ce que son indisponibi-

lité rend impossible à réaliser (soluces, patches, MDDs, screen savers) et qui seront téléchargeables bientőt. Un très beeu travail néanmoins, http://www.indy3d.net/

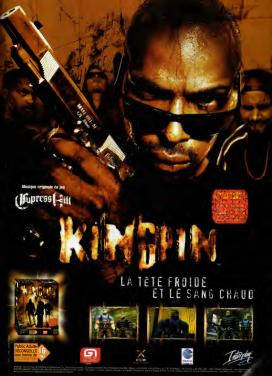
FREE ERATHIA!

5 r vous êtes paumé dans Might & Magic VII, allez donc faire un tour sur ce site. Vous y trouverez la liste de toutes les potions, tous les sorts, tous les personnages et surtout... toutes les cartes / Celle du royaume comme celles des régions, sans parler de celles des multiples danjons: Bref, un véritable guide de survie pour intrépide aventurier ! http://www.engeffire.com/id/mmusi/

Sites non officiels

essedog.com/to-kingdoms/ Sur http://www.exeports.com.us/. le site officiel d'Electronic Arts. Sports Australie, vana déconvrirez des jeux de sport fobuleux. Dites, le criquet et le foubell austrelien, co wave intrinser?

· Si was vooles but spoor on Revenue, alleg vite sur http://www.esdociatienctire.com/seve nost. On y trusve pless d'infor sur ce diaMo-like qui devruit nous amver le mois prochan. Prenez done de l'avance !





I l'équipe de Cinematix ne cache pas son admiration pour Diabio ou pour son ancêtre Crusader, elle ne désimule pas non plus son ambition de surpasser é modèles. Pour commencer, le jeu bénéficie d'un scénario intéressant, bourré de rebondissements et possédant plusieurs fins.

Rappelé d'entre les morts, comme l'indique subtilement le titre, votre avatar souffre d'une amméise totale. Et les personnages qui vous ont fait rensitre emblent pas en savoir beaucoup. Ils avaient besoin d'un puissant guerrier pour délivre la lor or la kidnappée, et c'est vous qui étes apparu. Le reste, il faudra le découvir par vous-même.

L'univers de Ur dans lequel vous évoluerez de jour comme de nuit s'avère particulièrement vaste et varie : château, ville, catacombes, plaines, forêts, grottes, etc. Vous y rencontrerez une cinquantaine de personnages non joueurs ayant tous une réelle importance. Ils vous confierent de multiples quétes telles que la récupération d'objets ou l'élimination

Alors que des millions de joueuret des centaines d'actionnaires de Bizzard attendent svec une impatience égale l'arrivée de Diablo II, les concurrents se manifestent déjà. El contrairement à ce que l'on pourrait croire, la lutte s'announce acharmée. de monstres. La profondeur du scénario se pale cependant par une certaine linéarité de l'aventure puisque ces missions sont obligatoires et se font dans un ordre précis. Mais est-ce un mal ?

Dungeon Fighter III

Votre hiros, rebaptisé Locke, ressemble comme il se doit à un jeune retraité de boys band. Si seule la claise de revenant est disponible en Solo (ájouze; le barbars, le maglicien et le voileur en Multijoueur), vous pourrez cependant personantiser votre avatar. Près d'une vingitaine de caractéristiques made in Dungene à Drappon de l'édiniser et chaque montte de niveau s'accompagne de deux points d'éxpédience librement attribubables. Tant qu'on est dans l'ence librement attribubables. Tant qu'on est dans l'ence librement attribubables.



Mort, mais pas trop

Revenant



les chiffres, vous trouverez une trentaine d'armures (chaque partie étant différenciée et combinable avec d'autres), 35 armes et 50 incantations. Bref, pas de problèmes question richesse mais cela demeure classique.

En fail, ce or blankt au côté action ou (vil y au du noise fail) entre dement. Les souts en viennent plus des parchemis mils de nuns dont vous deverz tester les combinations (comme binques Meste). Et surcus (a trans test vous deverz tester les combinations (comme binques Meste). Et sout de la compartie de la comparti

La pause Kit-Carte

Même si la version bêta souffrait encore de petits bug graphiques et que le résolution se limite à du 560 x 80, le monde en 3D isometrique de Reve-nant Yaver de tout beaud. Le personagage en 3D réelle bougent plutôt bien, même lorsque l'écran est envahi d'ennemis où que vos adversaires sont de bonne taille (gentil le Dragon, persil) I. Es travolt les effets pyretechniques excompagnant les sorts sont magnifiques. Idem pour les musiques et les bruitages. Rest à voir ce que donneront les vois françaises.

veaux. Attention, Cinematix ne nous livre pas un jeu





à construire scientes comme de creative Quele de Solo, Cett une avenur d'uniferen 70 Novem qui vous attend. Alais vous pouvres ensuite mettre de constitution de la creative de creative. La restruit constitution vous les creatives de la creative de des cartes et des scripts se fait très implement ontaile de contrete et des scripts se fait très implement des domines ayant permis de construir de les unes des domines ayant permis de construir de les pues de constitution de la constitution de possible de possible de la constitution de possible de

pices. Espérons que le test du mois prochain viendra conforter ces premières bonnes impressions.





on, rappelons brièvement l'histoire, vous êtes un prince qui veut devenir sultan à la place du vizir qui est devenu sultan à la place du sultan qui était votre père. C'est d'une simplicité « iznocoudienne ». Je ne reviendrai pas sur le principe du jeu superbement évoqué dans la magnifique preview du numéro 122 signée par le grand Seb (oui, c'est lui qui me donne les previews à écrire, et alors I). La version que nous avons entre les mains n'est pas encore finalisée. Il reste aux développeurs de nombreux réglages à effectuer, notamment en ce qui concerne la camèra, le pathfinding des ennemis, le son et l'affirhage Mais déjà, on retrouve les points forts qui avaient

fait le succès de la série, à commencer par l'animation. Celle-ci est vraiment d'une qualité exemplaire, tant dans les déplacements que dans les mouvements de combat. Il faut voir notre héros dégainer son bâton, le faire tournoyer puis d'un geste provocateur, tendre son bras vers l'adversaire pour lui faire signe d'avancer. On se croirait dans un film de kung-fu.

A coups de habonches

Justement, parlons-en des affrontements. Bien que vous ne disposiez que de 3 coups offensifs et d'un défensif (plus une fatalité), ils n'en restent pas moins intéressants. D'abord parce que les trois armes de corps à corps (plus l'arc) proposent un rapport



Yep! Le héros de Jordan Mechner nous revient enfin avec ses duels. sa dansense du ventre, « piège mortels, sa dansense, sa princesso à sauver et sa danson-o... Je sais, je suis lourd, mais vous comprendres quand your annex yo la cinématique d'intro.



vitesse/portée différent dont il faudra tirer judicieusement parti. Ensuite, l'intelligence artificielle des ennemis est excellente. D'une habileté croissante, ils vous obligeront à trouver des enchaînements de plus en plus complexes pour les vaincre, D'ailleurs, un autre point très satisfaisant de cette bêta est la maniabilité. Qu'il s'agisse des duels ou

des sauts, notre prince répond à la perfection. C'est heureux vu les pièges et les acrobaties qui nous attendent. Enfin, la musique et les graphismes (surtout ceux des personnages) sont de toute beauté et dégagent une ambiance « Mille et une Nuits » vraiment agréable. Bref, plein de bonnes impressions qui ne demandent qu'à être confirmées dès le mais prochain

Frédéric Dufresne



Toqué du turban

Prince of Persia 3D

Avec ELSA en 3D... vous allez faire des envieux!



3D REVELATOR™

Les funettes ELSA 3D REVELATOR créent une perception de l'espace totalement exceptionnelle pour les ieux et les applications 3D

Grâce à la technologie LCD, et associées à une carte graphique ELSA*, ces lunettes 3D transforment les jenx sur ordinateur en Les écrans standard sont capables d'aff des images avec une qualité 3D stup sans égal et méritent cofin leur pourrez sentir le souffle chaud du moustre berrière vous, respirer le caoutchoue brûlé au départ de la course et ressentir les vibrations du

simulateur de vol Les Juoettes 3D REVELATOR matérialisent la 3ème dimension dans sa forme la plus parfaite!



ECHE: 3D REVELATOR rese compatibles awe les cerem graphisques LSA VICTORY, WINNER, FRAZOR, SYNERGY et Clavie.

Disponible chez votre revendeur habituel



ortl il y a plus d'un an, Seven Kingdoms était parvenu à se démarquer de la masse des jeux de stratégie temps réel orientés gestion, en développant quelques aspects intéressants. Ainsi, les villes que vous érigiez prenaient en compte les notions de satisfaction et donc de fidélité. Des troupes galvanisées et des ouvriers confiants conféraient un avantage sérieux dans le cadre de votre développement et donc dans celui de vos adversaires

La subtilité venait de la possibilité que vous aviez d'utiliser des espions pour semer la zizanie dans les royaumes ennemis (sûr que les grèves de la R.A.T.P. sont un coup des Ameriocs) et donc les affaiblir. Mais la diplomatie, afin de regrouper vos forces étalt aussi disponible. Bref, la voie de la violence n'était pas le seul chemin vers la victoire.

Ce nouvel épisode reprend bien évidemment ces éléments en les approfondissant un peu. Faut bien que vous ayez une raison de l'acheter.

Plus on est de fous... Ce sont désormais 12 civilisations différentes qui vont s'affronter, allant des glorieux Vikings (oui, je suis normand et après !) aux Égyptiens. Vous pour-

Parfois, on doute de la logique des titres. Prenons l'exemple de Seven Kingdoms, Normal, il y avait sept royaumes. Mais cette suite en a 12! Alors porrepuoi coller un 2 au lien de l'appeler Twelve Kingdoms?

Complètement insitéressont compar réflexion, bein ?



rez même contrôler les monstrueux Frythans. Si a priori les bâtiments de chaque camp sont assez ressemblants, la variété devrait quand même être au rendez-vous par le biais de troupes (héros évolutifs), de technologies et surtout de pouvoirs magiques (religion et dieux sont très présents) propres à chaque culture

Pour le reste, pas de grosse surprise. Vous développez et protégez votre ville, organisez la production de matières, lancez des recherches et formez vos troupes avant de vous lancer dans la diplomatie. l'espionnage ou la guerre.

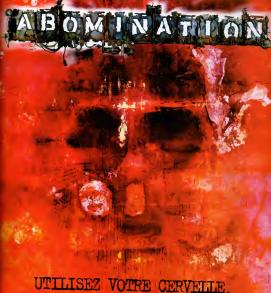
Les graphismes sont améliorés, plus détaillés mais manquant un peu d'animation. L'ambiance sonore est agréable et l'interface bien pensée. L'action s'avère par contre un peu molle et lente à démarrer. Espérons que cela s'arrangera d'ici la sortie et surtout que le scénario, ainsi que l'intelligence artificielle de l'ordinateur, tiendront la route pour nous





Sept, ca me suffit pas

Seven Kingdoms II



SINON ELLE VA GICLER SUR LES MURS

LA CONTAMINATION SE PROPAGE EN OCTOBRE

EIDOS

mention : certaines scènes de ce jeu sont susceptibles de heurter la sensibilité des joueurs les pries



out comme pour la majorité des jeux de ces derniers mois, le début du scénario ne brille pas par son originalité, mais pour avoir discuté avec l'équipe de développement, je peux vous assurer que vous allez être sérieusement secoué par les rebondissements ! L'humanité est sur le point de lancer son premier valsseau spatial capable de dépasser la vitesse de la lumière, sous la surveillance d'un destroyer stellaire. Un mystérieux appel de détresse d'une planète inconnue et puis le trou noir! Tout du moins pour votre personnage, qui se réveille de son sommeil cryogénique amnésique, avec à la clé la preuve d'une récente opération chirurgicale cybernétique sur sa personne. Pour ne rien arranger, les deux vaisseaux susdits ont été dévastés par un mystérieux ennemi. Une nouvelle race se mèle donc à l'affaire tout comme Shodan. l'entité artificielle qui avait déjà ravagé la Citadelle, il y a 40 ans de cela

Le cyber Robinson

S vous ne pouvez incarner que trois personnages, vous le développerez ensuite comme bon vous semble du Caisque vétéran des marinés au technicien spécialiste du piratage et des protections électroniques, en passant par le membre des services secrets dotés de pouvoirs psioniques). L'équipe ayant travaille sur Thief, la Guildie des voleurs, vous ne sercez pas surpris de retrouver beaucoup pils qu'un

Presque six ans après la sortie du premier System Shock, voici le retour de Shodan, l'iotelligence artificielle maléfique que vous aviez déjà affronté dous ce qui fut à l'époque l'un des meilleurs joux de rôle/action en 3D. Mors, retour en fanfare;





simple lev d'action en 30, avec un gestion c'intervalier de destillacé en nombreux objeté à quillser, des amiliorations operatelleurs, des pouvoirs ser, des amiliorations operatelleurs, des pouvoirs ser, des amiliorations operatelleurs, des pouvoirs prophiques, etc. Best d'une rénéese qui n'a rien à vervier aux bons vieux, jeu d'aventure d'il y avecleurs années. La monte 20 de 11 une version des propriets des la commences de la commence del la commence de la commen



I.A. mégalomane

System Shock 2



RECHANGEZ V

CONTRACT AND DESCRIPTION OF STREET, ST

I HRUVIL KRISOLIE DE LA SERIE OUT STERT OFICIALE A PLAS DE 10 MILLIONS D'EXEMPLAINES

TAAA - MAY MAAASSIN 2000



t c'est aujourd'hui au tour de Microprose. Il est vrai qu'après s'être fait un renom dans quasiment tous les domaines de la simulation (avions, hélico, auto...), il était temps de s'attaquer à la moto. Comme d'habitude, les choses ne sont pas faites à moitié et Microprose s'est fendu de la licence officielle des compétitions de 500cc : la FIM (www.dorna.com). Pas très évocateur pour les néophytes, mals les amateurs apprendront avec joie qu'ils pourront revivre la saison 98. On retrouve donc ses 14 circuits internationaux, ses 24 pilotes dont les célèbres Doohan ou Biaggi, ses écuries et bien sûr, ses motos engagées (Suzuki, Yamaha...).

Malaré leur fâcheuse tendance et à s'accoupler avec les glissières d'autoroute, nos ame motarde restent nombreux. Les oditeur-semblent l'avoir réalisé réatmonent et depuis, les veritables simulations







de réalisme sont disponibles : arcade, intermédiaire et simulation. Ce dernier vous permettra de règler de nombreux paramètres mécaniques et télémétriques sur votre engin. On nous annonce aussi une intelligence artificielle performante avec des adversaires dont le comportement sera calqué sur leurs homologues réels. Et ca donne auni 7

Le résultat reste pour l'instant mitigé. D'un point de

vue technique, GP500 possède les armes pour s'imposer face à l'inévitable Superbike. Véhicules et pilotes bénéficient d'une modélisation réussie avec des textures fidèles à leurs modèles originaux, les décors sont très agréables, le bruitage pas mal et surtout, l'animation offre de bonnes sensations de vitesse. Par contre, au niveau de la jouabilité, c'est encore perfectible. L'accélération manque de punch, alors que selon l'analyse subtile de spécialistes avisés, une 500cc, « ca arrache grave au décollage ! » De même, le freinage manque légèrement d'efficacité, mais on s'y fait. Plus gênant, le balancement droite/gauche de la moto est trop lent pour permettre d'enchaîner rapidement les successions de virages. Mais il s'agit d'éléments qui se règlent en dernier et nul doute que Microprose, fidèle à sa réputation, y portera une attention particulière Frédéric Dufresne





Élevés au nitromaltine

GP 500

JE VOIS...

JE VOIS...

JE VOIS...



Je vois un Prince







Pans teus les seuks en octobre





Portrait

Bill Ropper

Après une longue série de portraits de personnalités françaises, nous retraversons l'Atlantique pour vous faire découvrir l'homme qui se eache derrière des jeux monstrueux, que dis-je, des jeux mythiques. Warcraft, Diablo, Starcraft, ça vous dit quelque chose?

imposante carrure de Bill Ropper n'est pas le fait du hasard. En effet, lorsqu'il était encore un jeune gaillard (attention, ne me faites pas dire ce que je n'ai pas dit, Bill n'est pas vieux I), ce grand nom du leu vidéo jouait énormément au football américain. Mais ne voulant pas en faire un métier, il commença à travailler dans la mise en pages informatique et la composition musicale. C'est d'ailleurs ce qui l'amena chez Blizzard en 1994 puisqu'il y fut embauché pour effectuer le doublage de la dêmo de Warcraft : Orcs and Humans, destinée au Computer Electronic Show (un salon de jeux vidéo maintenant disparu). Bill continua sa collaboration avec Blizzard en composant la musique de Blackthorne (un jeu de platesformes dans un monde heroic-fantasy) puis assuma de plus en plus de tâches, plus ou moins importantes, au sein de la société. Il avoue qu'à l'époque, il acceptait tout ce qu'on lui proposait. C'est ainsi que Bill se retrouva à créer l'univers de Warcraft. à en rédiger le manuel, à nettoyer les vitres (c'est lui qui le dit !) ou encore à tester les jeux en production I Les dirigeants de Blizzard appréciant manifestement sa disponibilité. ils lui confiérent le design et la production de Warcraft II: Tides of Darkness puis de son extension, Warcraft II: Beyond the Dark Portal. Peu à peu, Bill s'est donc rendu indispensable et a fini per intervenir à tous les niveaux du développement des jeux de la société... Dans l'ordre chronologique, il a donc tout logiquement mis sa patte à Diablo, Starcraft et à son add-on, Starcraft : Brood War, dont il est très fier. Et même si maintenant le superviseur de l'une des sociétés de développement les plus cotées du moment intervient au niveau marketing, il n'oublie pas pour autant ceux qui ont fait son succès. Au contraire, puisque Bill cherche sans cesse à répondre aux attentes

et aux ervies des joueux. C'est ainsi qu'il a d'illeurs orienté de développement de Diablo II, en récoltant via Battla net, les sentments et les reproches des gamers sur le premier Diablo. Et connaissez-vous beaucoup de producteurs qui seraient prêts à répousser un jeu en pleine période de Neol parce qu'il ne Fépond pas à ses objences ? El Eb bien, s'il on en croît les dires de Bill, vous en connaissez un moirs un II.

Sébastien Tasserie

O preferéis) developpé(s) : Statuait : Brood Mie

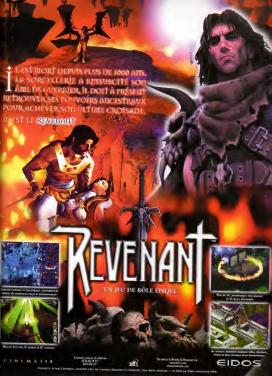












hors-sujet

Les arthuriades



Revisiter la légende arthurienne en dix tomes, voilà l'ambition des auteurs ! Un peu scolaire mais fidèle à la légende, cette bande dessinée a le mérite d'avoir été réalisée très sérieusement. Trop ? C'est sans doute le reproche que l'on peut lui faire. Cependant. les fanatiques devraient s'y retrouver. En revanche, les réveurs pegyent rester sur la touche Arthur T. 1 - Chauvel. Lereculey & Simon -Delcourt - 80 F env.

JEU DE ROLE

Conspiracy X - Moltisim - 230 F env.

On nous crache tout...

Si XFIIer vous a reade four et que vons êtes persuade que le gouvernement collectionne les compristions, alors ce jeu de rôle vous ext personnellement destiné. Parmoisques, amieters d'étages, dispuede de somaturel, foncez tranquillement sur cette création américaine soignée. En dépt a d'une mapatter indigéses et de réple acceptables ment de l'entre déservais familiere. Fox de tent travail pé et d'une ambience désormais familiere. Fox de tent de l'entre de l'entre de l'entre désormais familiere. Fox de tent de l'entre de l'entre désormais familiere. Fox de tent de l'entre de l'entre de l'entre de l'entre désormais familiere. Fox de tent de l'entre de l'



a benin

BD format cinémascope

Dans la catégorie BD inattendue, je demande la fille I Pas moiss d'une douzaine de planches peline page ouvre ce cycle qui devrait compter une dizzine d'épisodes l'Et de toute beauté en plas Rine ne va effectievement plas dans la nouvellé-férsaalem au XXII siècle, déchirée par le fanatisme l'Bour découvrir les aventores de Val de hachasceuse de primes, foncez l'YBC 1,1 aux enfers— Renéamme, Téhy, Vee, Guenet—Le Téméraire— od P eux.

Dans Manga, y a de l'eau ?

Pour développer l'instinct de survie et la méthodo D chez les adolescents, les adoles les movient sur une planète lossille. Quand les mômes ne valent pas mieux que aven get une fair les manges en pleine peger avec son le de violence les une faire et une seur rettent d'y survivre. Mélange de mange et de la Die survivre. Mélange de mange et de la Die survivre de la proposition de la confidence de mange et de la Die survivre de la proposition de la confidence de mange et de la Die survivre de la proposition de la confidence de mange et de la Die survivre de la confidence de la con



Légendaire



Ce record de nouvelles d'hernicitatats y françaises nous donne antatsy françaises nous donne un superbe exemple de la witafie du parte d'aus notre pays réputé cartésien. D'une originale de autratipodes D'une originale de autratipodes de la laterie les textes d'autreus confirmés et de déburants prometteurs. C'est d'allieurs l'un de ces déburants, Magail Seguat, qui signe le restilieur circi de cette authologie de triès hour al vieux Ligyradaire vous Antelologie d'uneres.

Un Talent



Dans los montagres que suplimidand San Francisco, des marginistras retrouvent les cadernes demudis de trous perfires filles. Il n'on faut pass ples pour qui tour ent de paudou souffile sur la métropole. Kate se voit conferce de metro per la companya de la se voit conferce des enquês dont prosonne ne vetu. Avoc catte première aventure de la dynamique enquêsides. Fauteur trictes un tetti les où scrimes re trictes un tetti les où scrimes con cacher que l'assessir) Laurie King – Pocket – Laurie King – Pocket –



Eil pour eil.



Troisième et dernier épisode du cycle du Roi Cyclope. Griselda achève une histoire médiévale fantastique rondement menée : Thales. le prince borgne, parviendrat-il cofin à reconquérir un trône qui lui revient? C'est que le grand sorcier qui l'usurpe ne l'entend pas de cette oreille ! Tonjours en couleurs directes et de toute beauté, cet opus plaira aux fans et incitera les autres à découvrir les précédents albun Le Roi Cyclope T. 3 -Isabelle Dethan - Delcoart 80 Feny

EXTENSION ISB Nuit de Chine...

Voilà un supplément tout simplement festif : cette grosse boîte n'abrite rien de moins que quatre livrets décrivant la cité de Ryoko Owari sous toutes les coutures. On y trouve non sculement tons ses habitants, mais surtout ses intrigues et ses complots, sans parler des quartiers et des trafics. Pour pouvoir y plonger immédiatement, une campagoe attend vos joueurs. On n'avait encore jamais vu aussi riche ni aussi passionnant pour Légende des cinq anneaux ! La Cité des mensonges - Pour Légende des cinq aoneaux -Siroz - 200 F env.





IVRE DE REFÉRENCE

Petits mais costauds ! Ceux qui ignorent encore ce que sont les Luerks ou les Bakarbobs

Karnobissica peuvent investir dans ce carnet de croquis agrémenté d'explications fantaisistes. On y déconvrira les mœurs et les coutumes de gnomes et de farfadets, ainsi que de multiples anecdotes très annusantes. Cette petite encyclopédie présentée sous forme d'abécédaire ne se prend jamais au sérieux et ravira les amateurs. Le Grand Livre des gnomes et des farfadets - Glénat -150 Fenv.

EXTENSION CTHULHU Je rêve donc je suis

Les joueurs de l'Appel de Ctbulbu qui ont in Lovecraft savent que les plus grands mystères et les plus grandes horreurs se cachent dans les contrées du rêve... Un pays onirique qui échappe à toute logique, à toute justice, et surtout, à toute raison! Ceux qui ne craignent pas la folie et qui oot soif de nonveauté penvent investir dans cette extension très travaillée qui éclaire L'Appel sons un

nouvel angle. On yous aura prévenus ! Les Contrées du rêve revisitées - Descartes - 180 F env.



Son c'est yrai, maintenant tout le mondo se marce merci Pradel. Et pourtant si l'on en juge par cette aviateur et qui s'appuie sur non élucidé. L'auteur se pilotalt... Je suis troublé J.-G. Greslé - J'ai Lu-40 Feav



apparemment respectable a-t-il gouvernement américain dans Heureusement, une médium va venir lui apporter ses lumvères. T.J. McGregor - Payot Suspense - 120 F



En attendant le film en traduction encore

Chef de rubrique



Les impardonnables qui ne connaîtraient pas Gotlib et ses géniales Rabriques à brac ont une chance se racheter grâce à cette réédition en quatre volumes. Des films classiques en passant par Newton et sa pomme, sans oublier la légendaire coccinelle ou Gai Luron, tout est là : c'est irrésistible et c'est un monument de la BD comique Rubrique à brac T. 1, 2, 3, 4-

Goflib - Dargaud - 60 F env.

XIENSION ADAD

Longtemps attendue, cette extension est indispensable aux enchanteurs, magiciens et sorciers de tout poil. Elle permet effectivement de leur ouvrir les portes vers de dans Donjons & Dragons, Mais attention, ces règles feront des lanceurs de sorts de redoutables dangers

ambulants ! Shazam ! Magie et sortilèges - Pour ADD - Descartes éditeur -200 F env.





Gare à la guerre !

Et si des agents secrets avaient été parachutés en zone occupée, inconscientes victimes d'une énorme trabison ? On l'aura compris : traitement et dessin XIX* accordent à cette BD une vraie originalité. Et comme elle ne se prend iamais au sérieux et qu'elle recycle clichés et évènements historiques réels, on comprend que le lecteur s'amuse beaucoup en la lisant ! Récits d'un siècle oublié T. 1 - Castaza & Chrie -

Le Téméraire - 60 F env.

La quête de la graille

Merlin revient, plus poivrot, plus déluré, plus satire que jamais et toujours accompagné d'une pucelle, digne descendante de Perceval. Lour quête est simple : retrouver le Saint Graal pour redonner vie à l'ancienne croyance. Une aventure délirante au pays des légendes et servie par un trait agréable. Licornes, nains

de jardin, tout y passe. Le Chant d'Excalibur T. 2 - Arleston/Hübsch -Éditions Soleil - 79 F



Les Petits Les Petits Dieux, treizième

ES PETITS DIE

Monde, s'attaque au fanatismo fidele. Du catholicisme au bouddhisme, en passant par le autre religion existante ou pour son grade. Pratchett nous livre un bouquin encore une fors excellent, à distribuer dans Terry Pratchett -Éd. L'Atalante - 120 F env.

volume des Annales du Discue



Décidément, les enquéteurs médiévaux se bousculent ! Après il no s'agit pas d'un chevalier dilettante et paresseux qui n'a rien d'autre à faire que de se mêler des affaires d'autrui ! Et lorsqu'il ne travaille pas, notre Écrivain se retrouve entrainé tentatives d'assassinat... Construit comme un polar, rythmé dragons, le Moiven Âge est décidément passionnant l Hobert de Maximy - Albig Michel - 80 Feov.

LE RETOUR DE LA BOMBE TECHNO!

CREEZ VOUS-MEME VOS MORCEAUX TECHNO ET HOUSE!



Plus de 3500 samples inédits

16 pistes d'enregistrement Composez, enregistrez et écoutez vos mix

INCLUS

L'hyper Generator 2 pour créer vos propres samples pour transformer vos sons I

une table de mixage Le Time Stretchine

pour varier le tempo de vos samples http://www.ejay.com

RETROUVEZ LA DEMO JOUARLE **SUR L'ALBUM** ULTRA TECHNO VOL. 8

ultra techno

FOCUS

COMMANDEZ LES ANCIENS NUMÉROS GENA



42 F

G2N2

DARK PROJECT

N°174.

SPÉCIAL GRIM FANDANSO, INDIAMA JONES ET LES AUTRES PROJETS DE LUCAS ARTS POLIR 00

SPÉCIAL MONACO GRAND PRIX. RAINBOW 6, CLIN MACREA ET WARCASM 2 CÉDÉROMS UN JEU COMPLET TUNNEL B1 ET UN CEDÉROM DE DÉMOS SPÉCIAL POPULOUS 3, RAGE
OF THE MAGES, TOMB RAIDER
III, SANITARIUM
2 CÉDÉROMS
UN JEU COMPLET ALONE IN THE
DARK 2 FF UN CÉDÉROM PO

SPÉCIAL TOMS RADER III, SIN HALE LIFE ET POPULOUS 3 2 CÉDÉROMS LA DÉMO JOUABLE DE TOMB RAIDER III, UN CÉDÉROM DE DÉMOS SPÉCIAL DARK PROJECT LA NOUVELLE OIMENSION OU DUJAKE-LINE 2 CÉDÉROMS UN JEU COMPLET : LE SECRE DU TEMPLIER, UN CÉDÉROM DÉMOS

GENA SIM CITY 3000

AS :LA DÉMO JOUANE

HEAVY GFART 42 F 42 F

42 F

N°123

SPÉCIAL
MEILLEURS JEUX DE 1999
2 CÉDÉROMS
UN JEU COMPLET:
ARMOR COMMANO ET
UN CÉDÉROM DE DÉMOS

Numéros

N°:

N°:

SPÉCIAL HEAVY GEAR 2 SILVER, SOUTH PARK, SUPERBIKE 1 CÉDEROM AVEC LES PATCHES OU MOIS

de commande

AVENGING ANGEL, X-WINC ALLIANCE, CIVILIZATION CALL TO POWER, WARZONE 2100 1 CEDEROM AVEC LES PATCHES OU MOIS

STAR WARS EPISODE1-RACER ALIENS VS PREDATOR 1 CECEROM AVEC LES PATCHES DU MOIS DUNGEON KEEPER 2 DISCWORLD NOIR 1 CÉOLEROM AVEC LES PATCHES DU MI

WUINE GULLEGIUN

Merci de me faire parverir ma commande à l'adresse suivante :

□ M. □ Mme

Nom :

Prénom :

Adresses

Prenom:
Adresse:
Tel:
Code Postal:
Ville:
Pays:
Le rêcile pair: Jichèque à l'ordre de Pressimage | mandait tetre

TOTAL ANCINNS NUMBROS TTC "Dejects 107 de bes de peut ser rors =

Bon de commande à refourn
accompagné de votre réglement
Génération 4 - anciens numér

57.7 page 187.7 page 187

D'EXEMPLAIRES

nent à : uméros Cadax

TOTAL

-

arte bancaire n° : Expire fin : .../... Date et signature : .../.../1999

COMPLÈTEZ



ABONNEMENT SUR 12 N°5



GEN4

31,50 F

Raisonnez malin !
ABONNEZ-VOUS
DES AUJOURD'HUI

Bon ou piecocopie a retourner accompagne du regierment à l'ordre de Pressimage :	1
GÉNÉRATION 4 - Service Abonnement	ı
55, route de Longiumeau 91387 Chilly-Mazarin cedex. Tél.: 01 64 54 76 89	S
Abonnement 1 an (12 numéros) 378 F (titranger & Dom-Tom 466 F)	ě
Chèque Mandat-Lettre	ä
Carte bancaire:/	á
Adresse de réception de l'abonnement :	G
	ľ
am. am	ä
Nom :	a
Prénom :	g
Adresse :	j
Code Postal :Ville :	i
Pays :Tél. :	۱
Date :Signature :	d
	d

Processeur

AMD AGNOÑ

Au niveau processeur PC, Intel domine le marché de la tête et des épaules, que ce soit d'un point de vue performances ou d'un point de vue quantité vendue. Malgré tout AMD, avec son Athlon (anciennement K7), vient bousculer l'ordre établi.

e premier nom qui vient en tête lorsque l'on pense processeur pour PC est bien évidemment. Intel. En effet, ce constructeur est de très loin le numéro un mondial dans le domaine. Le seul vrai concurrent actuel. AMD, s'était jusqu'à présent cantonné au bas de gamme. On avait donc jusqu'à aujourd'hui le choix entre, d'une part le Celeron, le Pentium II et le Pentium III proposés par Intel, ou le K6-2 et le K6-III proposés par AMD. Le Celeron se posant comme un processeur performant destiné au PC à moins de 10 000 francs. il s'agissait du meilleur rapport qualité/ prix. Il apporte la puissance de calcul suffisante pour faire tourner la plupart des applications et des jeux, même les plus gourmands. Le couple Pentium II et surtout Pentium III, quant à lui. concernait plus les machines haut de gamme destinées aux utilisateurs les plus exigeants. Loin derrière en calcul pur, les K6-2 et autre K6-III ne se sont donc jamais posé comme alternative réelle au Pentium III dans le cœur des joueurs. Ces deux processeurs sont donc restès plutôt destinés aux machines à moindre coût. AMD a toutefois fait un effort dans ce domaine avec le jeu d'instructions 3DNow! que l'on retrouve dans ces deux processeurs, Pour en tirer parti, il faut alors disposer d'une application optimisée pour cette condition et on obtient des

performance proches de celles d'un Perdium I. Malgie tout, ces applications per le participat de la contraction de la celle de la contraction de la contraction de la Goldie présents sar le marché. L'Athèni, tout nouseur processeur proposé par AMD (anciennement appeie K7), viert fonc bousuiler cel propie K7), viert fonc bousuiler cel propie K7, viert fonc bousuiler cel or de tablib. Il se pose en effet comme une véritable al lentrate au Perdium III Il fagir d'un processeur KC de soptiene la solidem la Fernantin III apparticant a la solidem la Fernanticant a la solidem la solidem la solidem la solidem la so

comme deux gouttes d'eau au Pentiumil. Ill et vendu sous forme sur de cartocidre que l'on vient brancher de cartocidre que l'on vient brancher c'estament soit de si chappen de identique au Siot 1 d'intel. à cet près que l'éléctroinique que l'on retrouve derrière n'est pas du sout la même. de dissingeur un Albhon d'un Pretiumil III ou encore une carte mêre siot à d'une carte mêré siot. 1 On ne viétendra pas sur les détails textinéques, mais il faut un le détails textinéques mais il faut un le détails textinéques mais il faut architecture localierment moderne.



D'un point de vue électronique, on se rapproche en effet plus d'une station de calcul professionnelle que d'un processeur pour PC grand public. Bien sûr, ce processeur ainsi que les cartes mères susceptibles de le recevoir gérent toutes les dernières subtilités du moment, à savoir l'AGP 4x, ou

encore l'USB D'un point de vue pratique, il faut oublier toutes les idées reçues que l'on pouvait avoir jusqu'à présent. En effet. avec l'Athlon, AMD propose enfin une solution haut de gamme susceptible de séduire les joueurs même exigeants. Ainsi, que ce soit en 500, 550 ou 600 MHz, ce processeur se révèle toujours plus rapide que les équivalents à fréquence égale chez Intel. Ainsi, lors des tests que nous avons pu effectuer. nous avons constaté que l'Athlon 500 affichalt un niveau de performances proche de celui d'un Pentium III 600. On obtient alors des scores faramineux que ce soit dans Quake III, Half-Life ou encore n'importe quel simulateur de vol. On obtient par exemple un score impressionnant de B7 images par seconde dans un ieu comme Quake III. Comme le K6-2 et le K6-III, l'Athlon dispose des instructions supplémentaires 3DNow! destinées à booster les performances de la machine tant dans les jeux que pour les applications faisant appei à de gros calculs en flottant. Mais contrairement à la série des K6-x où ce jeu d'instructions avait pour but de combler le retard face à Intel en matière de calcul pur, 3DNow! sur le K7 est plutôt là comme un bonus permettant

de gagner encore quelques images par seconde dans les jeux optimisés pour. Ce ieux d'instructions s'est vu en outre renforcé et intervient maintenant dans de nombreux autres domaines comme le traitement numérique du son ou encore de l'image et de la vidéo. Bref, l'AMD Athlon se pase comme une alternative viable à la puissance d'Intel Plus performant, moins cher.... tout pourrait aller pour le mieux dans le meilleur des mandes. À environ 6 000 francs, la version 600 MHz sera réservée aux utilisateurs fortunés. Malgré tout, pour environ 2000 francs, l'Athlon 500 devrait séduire beaucoup de monde. Mais, le souci se situe au niveau de la disponibilité. En effet, contrairement à Intel qui dispose d'une capacité de production plus que suffisante, AMD risque d'avoir du mal à fournir tous ses clients potentiels dès le départ. D'ici à Noél, ce processeur risque danc d'être une denrée rare, que ce soit dans les boutiques parisiennes ou ailleurs. Dn risque malgré tout de le retrouver dans beaucoup de machines de marque, vu les accords passés récemment avec les dix plus gros fabricants de PC au monde. Quoi qu'il en soit, le meilleur rapport qualité/prix se situe aujourd'hui au niveau de l'Athlon 500 que l'on devrait trouver en boutique aux alentours de 2000 francs. Donc, si yous avez les movens d'investir autant dans un processeur, il n'y a pas à hésiter : Athlon 500 (ou Celeron si vous en avez encore moins.)

AMD Athlon

Versions 550 et 600 MHz

Constructeur : AMD Constructeur : Processeur x86 de septième

génération sur Slot A

Prix: environ 4000 F pour le 550 et 6000 F

AMD Athlon

Version 500 MHz **** Constructeur : AMD Constructeur : Processeur x86 de septiéme génération sur 5lot A

Prix: env. 2000 F pour la version 500 MHz

pour le 600

Christophe Carrère

Novatec propose également sa machine à base d'Athlon. Celle-ci est équipée d'un processeur cadencé à 550 MHz. L'équipement interne reste très proche de ce que l'on trouve chez Tuxon (voir page suivante). On a ainsi la même carte mère MSI avec 128 Mo de RAM un disque dur de 13 Go Ultra DMA 66. Côté multimédia, un lecteur DVD, une Sound Blaster Live et des enceintes Altec assurent un confort certain, Enfin. Noveter a choisi d'intégrer un modem interne PCI 56000. Malheureusement, côté affichage, ce PC est équipé d'une «simple» TNT 2 16 Mo. les performances sont alors moins bonnes qu'avec la G400 du PC proposé par Tuxon, elles restent toutefois plus qu'honorables, Enfin, côté originalité, notons que cette machine dispose d'un look à la iMac avec un boîtier. un écran et un clavier bleu transparent. Les amateurs de nouveautés apprécieront.

Novotec AMD Athlon 550

Constructeur : Novotec Configuration: Athlon 550. TNT 2 16 Mo. 128 Mo de RAM, disque dur 13 Go. moniteur 17 Pouces, 5B Live Player PCI, DVD 6x, Modern V90

Prix: N.C.





Un PC à base d'Athor

Vu les performances de ce nouveau processeur, les constructeurs u'ont pas tardé à proposer des configurations. Tuxon en aligne même deux !

'un des premiers constructeurs à proposer une machine à base d'Athlon est Tuxon. Celui-ci vend en effet deux configurations différentes: l'une articulée autour d'un Athlon 500 et l'autre au tour d'un Athlon 600 MHz. Dans les deux cas, l'équipement interne est le même. On y retrouve donc une carte mère MSI 6167 Slot A disposant de cinq emplacements PCI, deux ISA et trois 5DRAM. Le boîtier renferme également 128 Mo de RAM, ainsi qu'un disque dur IBM de 13 Go à 7200 trs. L'affichage est assuré par une Matrox G400 32 Mo, équipée d'une sortie DualHead (possibilité d'y brancher deux écrans) et d'un moniteur 17 pouces liyama A702GT. Côté multimédia, on retrouve une carte son Creative Sound Blaster Live Player couplée à des enceintes Altec Lansing et un lecteur de DVD Hitachi GD2500 6x/32x. Enfin, cette machine est fournie avec un modern interne Olitec 56000 PCI, ainsi que Windows 98 préinstallé et la suite bureautique ClarisWorks Office 5.0. D'un point de vue performances, il n'y a pas de surprise. L'Athlon et la G400 font merveille, ainsi dans sa version 600 MHz. la Station Tuxon Athlon est le PC le plus rapide du marché actuellement pour les joueurs. La version 500 MHz a pour elle son prix, qui en fait l'un des meilleurs rapports qualité/prix possibles. On reste en effet, en terme de performances, bien au-dessus de ce que l'on obtient avec un PC à base de Pentium III 500. Bref, le seul reproche que l'on pourrait faire à ces deux machines se situe au niveau du moniteur, un poil petit. Quoi qu'il en soit, à environ 14 000 F pour la version 500 MHz, if ne faut pas non plus

Christophe Carrère

Station Tuxon Athlon 500

-

Constructeur : Tuxon

Configuration : AMD Athlon 500 ou 600, G400 32 Mo, 128 Mo de RAM, disque dur 13 Go, moniteur

17 pouces, 5B Live Player PCI, DVD 6x, Modern V90

Prix : env. 14 000 F



Station Tuxon Athlon 600

Constructeur : Tuxon

Configuration: AMD Athlon 500 ou 600, G400 32 Mo, 128 Mo de RAM, disque dur 13 Go, moniteur

17 pouces, 58 Live Player PCI, DVD 6x, Modern V90 Prix: env. 18000 F

Carropare Carro

être trop gourmand.



AGS **54**

Question enceintes, le seul nom d'Altec Lausing est synonyme de qualité et de rendu sonore exceptionnel. Avec les ACS 54, le constructeur risque bien de séduire une grande partie des jouents dotés de carte son 3D.

l y a peu de temps encore, trouver un système d'enceintes digne de ce nom pour compléter sa MX 300 ou sa SB Live n'était pas chose facile. Aujourd'hui, les constructeurs ont emboîté le pas à la déferiante du son 3D et proposent enfin des produits dignes de nos petites oreilles. Car rien ne sert de posséder une belle carte son qui gêre l'A3D 2.0 ou encore l'EAX si l'on ne peut avoir des enceintes de qualité qui offrent le son Surround. Les ACS 54 se présentent sous la forme de quatre satellites de 5 watts chacun. très sobres, de petite taille et de couleur noire ainsi que d'un caisson de basses de 20 watts, bien plus étroit que ce à quoi nous avait habitués Altec. Toutes les connexions sont bien entendu rassemblées à l'arrière du caisson qui fait également office d'amplificateur. Elles comprennent notamment deux entrées analogiques, une pour les satellites avant et l'autre pour le son Surround. Que ce soit en écoutant de la musique ou dans les jeux, le son des ACS 54 est largement à la hauteur de ce que l'on peut en attendre. Les aigus sont bien rendus et ne saturent que très peu dans les hauts volumes, les médiums sont clairs et bien présents. Pour ce qui est des basses, elles sont suffisamment claires plutôt percutantes mais arrivent assez vite à saturation. Si celles-ci sont largement acceptables,

on n'arrive hélas pas au niveau excellent généralement atteint chez Altec en matière de caisson de basses. Cela est certainement dû à sa faible taille, L'équilibre général quant à lui est très bon et il en est de même pour la séparation des instruments.
Le volume maximal n'atteint pas des
commets mais il es largement audessus de ce que nécessita le joueur.
BRFL, côté qualifé sonce, les AGS d'avoux en donneront pour votre argent.
Enéstes avec une NX 300 de Diamond en
et une SB live de Creative Laist, cer
enreilheis se comportem partainement d'ans les joue. Que ce soit dans
comment ou des haif-life, les sons
formanient ou de l'arrière de l'arrière
sont partainement dell'encit se l'acceptant de l'avoit ou de l'arrière
sont partainement différencits et al existence
partainement des l'avoit ou de l'arrière
sont partainement différencits et al existence
partainement des l'avoit ou de l'arrière
sont partainement différencits et al existence
partainement des l'avoit de l'arrière
sont partainement différencits et al existence
partainement des l'arrières de l'arrières de

facile d'identifier la provenance de coups de feu par œemple. Bref., parmi les systèmes d'enceintes 4.1 aujourd'hui disponsibles, les ACS 34 es situent largement audesus des Four Points Surround de Creative Libs, situées dans un même ordre de prix 5, les joueurs n'elle de prix 5, les joueurs un même ordre de prix 5, les joueurs un même ordre de prix 5, les joueurs pre PS 2000 qui offerênt un ener digital, les sutres seront tout à fait attifiats par les ACS 4,...

Philippe Ramelet

ACS 54

Constructeur : Altec Lansing

Caractéristiques techniques : 4 satellites

4 x 5 watts, caisson de basses 20 watts, 2 entrées analogiques, alimentation interne





A HOMEWORLD



FUNCEZ V. THE PLUS PATT VANSCAU OU DICH WHAT FUTTE DANS US USIVERS DE JOS te er constituent en 30 semetian



n 21 sasyaat à pannas aarov sa EN SOLO OU LICH JUSCE CONTIAC 7 ADVENSORES SUR INTERNET ET EN LÉSCAU LOCAL DANS DES SCÉNABIOS





<u>multiplayer</u>

Plus seul dans l'esnace Quand des développeurs



indépendants (comprenez n'appartenant à aucun studio) décident de faire un cadeau à tous les fans de simulation spatiale, ca donne Parsec. Ce ieu sera en distribution grataite sur le Net et il von permettra de vogs foutre les uns et les autres sur la tronche d'astéroïdes haignés por la lumière des étoiles, leunble à partir d'un simple P166. Porsecsem accessible à un bren public. Les benneux



possesseurs d'une curte 3D pourrout s'émerveiller devant les beaux effets d'explosion. les novas et les galaxies qui s'étendent devant leurs yeux. Un trailer et plusieurs sons audio sont déin disponibles sur le site, une version démo devrait suivre avant la fin de l'année. Pour l'ensemble, ca ressemble h du Wine Commander, Les



Château de cartes

Riche d'un succès mondiel, le jeu de certes à collectionner Medic : the Gatherino va à nouveau faire l'objet d'une adaptation sur PC (il y en a déjà eu deux il y a quelques années). Uniquement on-line, ce jeu sera édité par Electronics Arts, développé par Maxis et chaperonné par le chef de Wizerds of the Coast (éditeur du jeu de carte) himself. Les informations sont pour l'instant rares et l'on sait juste que l'on pourra échanger, donner et surtout, vendre ses cartes virtuelles ! Le projet est encore tout chaud donc ne nous affolons pas.

les as de la Toile



Sovereign de la terreul



Forts du succès grandissant d'Éverquest. ses créateurs de chez Verant Interactive toujours épaulés par Sony, ont commencé la réalisation d'un nouveau jeu on-line : Sovereign. Marchant quelque peu sur les plates-bandes de Mankind, Sovereign mettra le joueur à la tête d'un véritable empire qui continuera à exister en dehors de ses heures de connexion / La volonté des auteurs est iven entendu, comme dans Everquest, de pousser les joueurs à créer de véritables communautés et à forger des alliances. Le serveur devrait accepter jusqu'à 500 joueurs connectés en même terras. et le coût de l'abonnement devrait être

sensiblement le même que celui d'Everquest. La date prévue pour l'accès

a ce pouvoir suprême est juin 2000.

On pouvait délà faire beaucoup de choses sur le Net, on pourra blentót y voler. Non, nous ne sommes pas en train de vous encourager au piratage des numéros de cartes

de crédit / Aces High développé par High Tech Creations.

vous permettra de manière beaucoup plus honnéte d'incamer des as de l'aviation de la Seconde Guerre mondiale, dans des dogfights on-line achemés. Si l'air sera le principal souci de cet univers guerrier, des véhicules terrestres et même quelques navires de guerre devraient aussi être disponibles, afin de donner plus de profondeur à

ce monde entièrement en 3D. On ignore encore si Aces High fonctionners par abonnement, comme Ultima Online ou Everguest, ou si l'accès au serveur sera gratuit après achet du CD. Le décollage est a priori prévu pour Noél.

Moteurs à deux vitesses

Sidno use fooler du NEC Research Institutes maniferais, cas midroris de recherche surquein route conflictes tous note exposer d'internancier pour touver l'information protes vice, ne seriente, para acosi infraiblibres qu'on le penaux il d'inmibiers par dont et le penaux d'infraiblibres qu'on le penaux il d'inmibiers par dont et penaux des l'infraiblibres qu'on le penaux il d'inmibiers par dont le four de l'infraiblibres qu'on le penaux il d'inmibiers penaux d'infraibles d'infraible

silence, on meurt!



Un nouveau jeu vient d'arriver sur Gamestours on onn s'illem Porth. Sonort mu glorch. Sonort sonort contratt de Sonort sonort contratt de Sonort sonort contratt de Sonort sonort sonort sonort contratt de Sonort s

20 000 lieux sous les mers



Alors que Mankand et Sovereign ne sont pas encore sortas, la concurrence s'annotec déjà rude en manière de straégie ser le Net. Starsége, actuellement en développement chez Oceanus, vous proposes d'etablir des colontes seriennes dans une iontraine galaxie en concurrence avec quelques unires milliers de poucurs. En effet, à l'on ne connaît pas encore le

galaxie en concurrence zore quelques untres milhers de poseurs. En effet, si l'on ne constit pas encore le uombre exact des fatus colons intersidéraux que pour apporter simulantément le serveur, les dévelappeurs nous promettent un chaffre record. Vous devrez bêtir de véritables ciris, mettre sur pied une économie visible et ecue qui ont la

fibre politique pourrost même arguer de leur bonne gestion pour se faire ellire ha lik de d'une colonie. Sur le modèle de Sim City, cette colonissation devrité se faire de façon pacifique, vos taleurs de stratège devant rester un placent. La nature des graphismes (200 au 3) n'a pue recorre dé fixée, mais vans pouvez déjà vous insertire comme bébu-testeurs sur www.starségeuset.

Des Mechs très persistants



Vous aviez déjà piloté les gres robots dans Mechwarrior (, il et dit vous les aviez envoyés au combat dans MechCommandre, vous aller bénéficionmendre, vous aller bénéficion de descendants de Goldorak préférés fest dans la surenchère présçu'il premetic à 50 000 journel, vous vous la bennière de «massions» un tentrérée à 50 000 journel préserve de la Sourier de «massions» un tentrérée à sourier de sourier de «massions» un tentrérée à sourier de «massions» un tentrérée à sourier de «massions» un tentrérée à sourier de «massions» un tentrérée » de sourier de massions un tentrérée à sourier de «massions» un tentrérée à sourier de massions une tentrérée à sourier de sourier de la comment de la com

Internet pour le pouvoir suprême, bien entendu. Entérement en 3D.
le jeu permettre des évolutions majeures des personages et des
ressources à leur disposition, les meilleurs étant finalement « élus »
chefs de clan par leurs pairs. Si le bêst-test vous tente, allez vous
inscries un vouvabattelech3025.com. III





commencent à se faire très rares, c'est débarquer Demise. Connu d'abord shots sont sortis. En effet, supportant le mode Glide et OpenGL, on peut admirer la beauté du travail artis-



croisement caree on Bushla pour les plus oxigemes !



sa parenté au bon vieux Dungeon Master : le deplace ment de votre personnage se fait par le blais de flèches de direction ou d'icônes indiquant des destinations. Par de changer de quilde. Cependant, le choix de celle-ci est alignement. Il va de soi que certaines races sont natu humain, gnome, effe, nain, ogre, troll, géant et pour les plus étranges... yéti et saris (une espèce d'humanoide)



Donions & Donions

Demise



san, guerner, paladin, ninja, voleur, barbare, explorer, brigand, mage, sorcier, magicien ou clerc. L'aventure que sais-ye encore. Ce n'est d'ailleurs pas la seule chose Inspirée de Diablo puisque le mode Multiloueur de

maximum de quinze autres personnes. Votre but est de du donjon (comme dans Diablo) afin de trouver des objets magiques (plus de cinq cents sont implémentes) de combattre des monstres .. La routine, quoi ! Rassu-







est toujours possible d'apprivoiser des monstres et d'en faire vos mignans... Le problème est de savoir si vous

le moins... Demise jouant essentiellement la carte de la coopération, il est impossible de faire du Player vs Player ceux-ci sont bénéfiques, ce qu'on appelle communévos statistiques de base ou encore sort de protection) tion et donner ainsi au jeu un intérêt supplémentaire. Car c'est là que j'ai quelques doutes... Lors de la version finale, l'attrart du donjon sera-t-il assez fort pour plus de 30 niveaux de profondeur et plus de tion que d'un seul donjon et que d'une seule ville. Exacressemblance encore un peu, yous devrez visiter une espèce d'eolise où un personnage central (nommé Gar. rick) vous donnera des quêtes que vous devrez accomentamée. . A suivre 🔳

Loic Cleveau







Version testée : version bêta Problèmes rencontrés : gels d'écrans, quelques plantages, Direct 3D non supporté

'he Tournament

ROP BEAU POUR ÊTRE VRAI

Décidément, il vaut mieux aimer les quake-like en ce moment! C'est simple, il en sort presque un par mois ! Il fallait donc, pour se démarquer, faire preuve d'originalité (argh !).

The Tournament est donc presque uniquement Multijoueur: mais est-ce suffisant?

avant Quake III. C'est danfois. Car si les dece jeux ont vraisemblablement adopté la même n'attend le joueur : juste des affronteoptique. l'un en sortira forcément vainqueur. À cause d'un rien probablement : un petit charme, une arme rigolote que l'autre n'a pas ou un petit plus de nen du tout. Après avoir vu les deux (Quake III beaucoup plus briévement), il est pour l'instant difficile de les départager. Et ça tombe bien puisque ce n'est pas le but de ce test !

d'une partie Solo ne s'était encore lamais vu. Eh bien. Quake III et surtout The Tournament, osent, eux I En effet, aucune aventure, aucun scénario, aucune énigme ments, du blastage à volonté et de l'étripage en règle. Heureusement, pour canaliser tout ça, différents modes de jeu ont été indus afin de plaire à tous et surtout, de varier les plaisirs. Et si nous allions voir tout ça de plus près ?

MON ENNEM! L'ORDINATEUR

À première que développer un irra pour le Multipoueur peut ressembler à de la ségrégation. Et les infortunés qui n'oits







rusent pas et ont un niveau constant : un joueur humain passe parfois par des baisses de régime, un igueur géré par l'ordinateur sera toujours à son top, jamais fatiqué, iamais distrait, tourours précis. toujours en pleine forme : un Terminator quoi I Ils ont toutefois un comportement logique : ils défendent agrement leurs bases et se cachent même parfois, ils poursuivent leur cible, surtout si elle est. blessée, ils battent en retraite lorsqu'ils ont perdu trop de points de vie, ils attaquent groupés et envoient des charges explosives sur un joueur trop statique I Bref, on s'y crowait et ça c'est assez nouveau. Comme il peut arriver d'avoir des bats comme équipiers, il est même pos-

sible de leur donner des ordres , attaque, couverture, défense, garde, etc. C'est très. pratique pour bénéficier d'un garde du corps toulours à proximité car le ne connais pas de joueur humain qui accepterait de remplir ce rôle. Dans ce cas, le bot couvre les arrières et appuie les attaques. Attention cependant, car il est un peu kamikaze et n'hésite pas à foncer dans le tas.

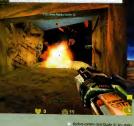
TÊTE BAISSÉE ? Bon, cette histoire de bots, c'est entendu.

c'est plutôt bien. En revanche, en ce qui concerne la configuration minimale, ca l'est moins. Pour jouer tranquillement

par le PC, il faudra au moins un PII-450, pour ne subir aucun ralentissement. En dessous, ça cafouille méchamment. Pourtant, le moteur 3D est assez véloce, mais un peu moins que celui de Quake III qui est plus rapide, plus spendet plus action. Dans The Tournament, les jeux de lumière, les éclarages et les explosions sont assez réalistes et éblouissent facilement le joueur. Ce n'est pas un feu d'artifice mui-







urable lance requettes fait certes le menage mais sa cadesse de 6r lente

votre truc ... est plutot la volle, c est le moment d'en profiter l'as de balade en

de mitrailleuse, par exemple, font dignoter l'écran (attention à l'épilepsie I), les explosions sont blen jaune/orange... C'est beau mais on est régulièrement aveuglé par autant de lumières! En plus, tout cela demande de la ressource machine, surtout lorsqu'on voit la qualité des textures. Si Unreal était délà très beau. The Tournament l'est encore plus et bénéficie de textures plus détaillées. Si le temps manque un peu pour visiter, on s'aperçoit pourtant que l'on peut se rapprocher très près des élé-

flou. Idem pour les effets aquatiques : l'eau est très réaliste, sa surface scintille et remue en clapotant (Ndic: Vrainsent, la poésie, c'est pas ton truc...) ! Pour peu qu'an l'exécute en 1 024 x 768 sur une ATI 128, on profite d'un spectacle réellement impressionnant En revenche, on 800 x 600 avec une Voodoo 2, ce sera joli et sorgné mais sans plus.

ments de décor avant de voir l'effet de

Techniquement, The Tournament demande donc une bonne bécane, un impé-

graphique des décors, comme par celle des personnages. Ils sont en effet bien modélisés mais se déplacent de manière beaucoup trop mécanique à mon goût. Pas mal de skins et de visages différents sont disponibles afin de personnaliser son alter ego. Alors si le Deathmatch était, il n'y a pas si longtemps que cela, le mode de leu le

ratif amplement justifie par la quarité

plus joué sur le Net (et évidemment le plus bounin). The Tournament n'inclut pas moins de cinq autres modes I Et pas des moindres ! Chacun d'entre eux peut être joué sur une douzaine de cartes dédiées. ce qui porte leur nombre à une soixan-





de désintégrer mon coéquipler



thine environ, this most sur frus qualitative overallents. Bills explored trap pare cliffs de Qualitati 18 cont des environmentents under his de Qualitati 18 cont des environmentents de Qualitati 18 control en qualitati 18

ou moins services. Quoi qu'il en soit, elles comprennent quasiment systématiquement pulsairus niveaux d'élevation of souvent des passages souterraiss. Que l'on soit fané Half-life, Quison Sin, on retrouvera forcèment dans The fournament une carb familière, Globaiment, elles sont convaincantes et de tailles variées.

À LA MOBE DE CHEZ NOUS

Mais revenons plutôt aux modes de yeu. Si l'inévitable « Capture the Flag » est ben présent et plutôt agréable à joure (surtout contra des bots I), on en trouve un que je ne connaissais personnellement pas : Asseult. Ob, rien de bien compliqué présence le vec consiste à remée un lieu présence le vec consiste à remée un lieu présence le vec consiste à remée un lieu.

pra gère les localisations de manière sique. Il est notamment possible de déca s adversaires

> T as raison de courir, BIII, ça sent rélement le brûle derrière toi. Mais qu'est ce que l'as bien pu manger il



UNREAL TBURNAMENT OU THE TOURNAMENT ?

Certains d'entre vous se demandent surs doute pourqueil Lives d'un manier et de l'extre de l'extre très simple, c'est à cause d'une sombre histoire de la famille, livre ai d'entre d'entre de l'extre d'extre d'extr



d essaul, patement. En general, drux ou tros interruptural colovers être actives a l'intériaux des passages coverts, etc. Une tâche pas trupurs facile, surtout besquif y a pau d'entrère et que il investissement des Teur passe par un camage en règle. Autrestion aux bose néidence, ils sont, à un hut n'invesu, très difficiles à déboution nec. On peut ainsi investir un habieux, une bace sous-marine, une grande fortereuxe, bece sous-marine, une grande fortereuxe.





itc. Certaines cartes demandent un leu d'équipe parfaitement réglé et la communication est donc de riqueur. Pour cela d'ailleurs, on peut envoyer et paramétrer Pas toujours facile, surtout qu'il faut pas-

Le mode Deathmatch (seul ou en équipes)

ser par un menu, mais pratique lorsque l'on joue à côté de ses potes.

se décline en tournoi et donnera vraisemblablement lieu à un classement général sur le Net. Attention aux triche On se retrouve parfols dons des lleux qui forcers la curiosite mels e



ries I Les cartes dédiées à ce type de jeu portent pas mal de zones ouvertes et peu de cachettes II est donc assez difficile de se retrouver protégé et l'on se fait fréquemment descendre dans le dos Le mode Last Man Standing est un Death-

match inversé : chacun part, par exemple, avec un capital de 10 points. Ce canital diminue de 1 chaque fois que l'on se fait dessouder. Le vainqueur est évidemment celui à qui il reste des points. Idéal pour les fans de Highlander qui veulent se la

jouer hérolique ! En Dominacion, la victoire passe par le contrôle de points de passage, en géneral

trois ou quatre. Le but est de tous les la partie, les points sont calculés selon la durée durant laquelle l'équipe les a possédés. Un mode de jeu particulièrement chaud contre des bots, qui réagissent au quart de tour et qui ne laissent au loueur

On reste dans le classique, mais le classignor « classieux », c'est-à-dire hien fuit et tout nickel I

D'ailleurs, une initiation Solo aux cino modes de jeu est prévue. Un joueur expé-

rimenté en viendra assez rapidement à

LE CONTRAVIS DE SER

Aurun doute, The Tournamene est vraiment révisif l

Les graphismes sont superbes. les modes sont variés et les

construites. Mais le plus impressionnent reste l'exploitation intelligent des bots. Effrayants d'efficacité,

Its donnant use dimension Solo au jou et permettent de compléter efficacement les éguipes en Multijoueur Les parties de The Tournamen sont hyper rapides, fun et rappellent inévitablement celles

de Quake Il fune référence en réseau). Amadeurs de quake-like, ne passez pes à côté !



Une mission Assault a conquis-



Le Ripper est mon arme favorite il projette des disques tranchants comme des rasours qui reboodissent sur les parois

least fuedques heures), tentis qu'un novic devinat s'amuse plus kongiereps. Ce qui'l y a de bien avec l'oumanner. C'est que le joi est homogiere les cartes sont adaptées au môthersti mode de joi est homogiere les cartes sont adaptées au môtherstim avec joine et propriété de joine et les bots ainsi que les propriétés des joines sent parametables à velonité. Cella permet au jeu d'être biés ouvert. Ouvert contex, mais pas cerențe d'imperientoris, celle qui soute aux yeur, c'est famination qui se géle régulièrement availeurs sprondes lorgail y a de maistres sont parameter.

monde, in pietr combet titunesque ço merque mai. Cen' est voblement pas tié à la connexión puisque je l'al áprocur sual avec des bots i la seconic, c'est l'Aitisme de jas : a gournande le Intendie aux configuration et aux connexions myorenes (san modern notamment, o, qui divorait refusidir une borne partie des jourses. Ensunte, quelques duga subsistent Comme par exercepia en Capture de la gia, il arrive réquemment qui on bor ayant pris votre d'appass dispossible hundre.

> Un point de commandement à conquerir dans le mode de Jeu mmation. Il prend la couleur de votre equipe



L'AVIS OF LUC-SANTIAGO

Hé oui, encore un quake-like, pensent peut-être certains.

Oui, mais un quake-like quasi exclusivement Multijoueur!

Parfaitement monsieur! Juste avant Quake III, The Tournament

Parfaitement monsieur! Juste avant Quake III, The Tournam prouve qu'il est possible de redonner du souffle à un genre

salement embouteillé. Les nombreuses cartes, les cinq modes de jeu (dont l'excellent Assault) et la réalisation très soignée sont autant de bons points pour cette expérience Multipoueur menée à son terme. Plus rapide que Half-Life, largement mieux que Sin et Requiem Tournament trouvera forcément son public... Jusqu'à Quake III ?



Exidemment, c'est l'arme rever pour décapiter ses adversaires le tout est de bien viser la tête

ment I Impossible danc de terminer la partie et obligation d'en créer une nouvelle Symps. Enfin je regrette que soulement cinq modes de Jeu solent disponibles, deux ou tros supplémentaires auxieur tel les bienes un. Tournament est donc un bon quale-like

qui est parveno à explorer sa ligne ludique assez efficacement. Il ne va peut-être pas converti les dingues de Half-life (Ndic-C,Q, IAMASI II) qui bânéficie actuellement de la multiplication des MODS, mais à mente d'être essayé. Rapide et soigné, Il gerentit des parties piems d'adrénation et hierdigie de piems d'adrénation et hierdigie de

l'adresse de ses bots l'



ua mitratileuse a une cadence de tir Infernale mais a occasionne pas enormement de depirs. HT

The Tournament

Les plus

I A.

• Armes

Les mains
• 5 modes de reu

• Bugs • Birtiste

Depuis le bêta-test de Dark Ages (Gen4 du mois d'avril), je guettais le moment cù ce produit serait enfin finalisé et

disponible au public. Ce moment étant enfin arrivé, c'est avec plaisir que i'ai testé pour vous Dark Ages, Lecon de roleplay !

Format teléchargement Editeur Nexus Sortie dismeille Prix abonnement etv. 30 F meis), env. 350 F (six meis) Genre jeu de role juvennis Config. mini. +2 . m .d.m

Cenfig. recom, HI-233. nedem \$4 and hours Langage usuel angleis Nombre de joueurs +1 Support connexion:

Connexion min verte le poquet : 5 Connexion recom. Finy: 150 Perte de paquet : 0 URL: www.darkages.com

AGES MANGA POÉTIQUE

un jeu de rôle japonais tel que Secret of Mana ou même les vieux Final Fanice, les graphismes et la richesse. alors Dark Ages ne peut your lakser indifférent. Afin d'en finir tout de suite avec la côté technique, et pour ceux qui s'arrêtent à la beauté des graphismes pour juger un jeu, je ne nierais pas qu'à l'ère de la 3dfx. les graphismes de Dark Ages paraissent animations ne sont pas faites en motion capture. Cependant, ils participent plainement et avec succès à l'ambience noitique et féerique du jeu. Les personnaces. mignons et agréables à regarder disposent toujours d'une palette d'émotions visuelles (pleurs, join, surprise, etc.) qui renforce encore plus l'aspect roleplay de Dark Ages. De plus, l'enterface est très bien réfléchie, simple d'utilisation avec ses icônes et ses raccourcis clavier. Quant aux dialogues, ils apparaissent dans la fenêtre du jeu à la manière d'une bande desonée. Les mouvements de votre personnage sont un peu saccadés mais on s'y habitue vite. Quoi d'autre ? Eh bien c'est à peu

Voici le port d'Abel. la ville le plus eu nord de Temunic Avouez que



près tout pour le côté technique. Mais si Dark Ages ne peut ou'être un manain n'avez rien compris I Créé par Nexon.

destin spécial, celui d'accompticupe use pleine d'aventures et de connaissances

ner vie à votre personnage, a donc été

extremement rolesion à consulter !

Un petit moment de relentou

amoureux - evec cette

EXCHANGE



de Mileth, votre ville de départ et

car votre esprit et votre corps recelent des pouvoirs dont vous n'avez pas

encore conscience. DESTIN TRACÉ ?

Vous affez donc inventer votre propre histoire et la vivre plemement en compagnie monde de Temuair (composé principalement de six villes - Mileth, Loures, dans un livre que vous aurez toujours en votre possession. Ces aventures englobent bien sûr les quêtes, car gardez en tête que le combat n'est pas le but ultime de Dark Ages, bien qu'il existe plus d'un millier de créatures à travers le monde, il se grouper et de se créer une réputation ! Donc, semblable aux traditionnels jeux de

fait par le biais d'expériences que vous

velle connaissance ou la résolution d'une

Abel...). Les aventures que vous allez

quête. Vous progresserez ainsi en niveaux et disposerez de points pour augmenter votre force, votre intelligence, votre dextérité... Toutefois, vous commencez le jeu en tant que paysan. C'est-à-dire que vous ne pourrez choisir votre classe que plus tard dans le yeu, lorsque vous aurez acquis une expérience suffisante pour assumer!

les, prieres et toute la panoplie

La carte du monde de Termuair Vous debutez a Mileth mais l'aventure vous



l'ÉPREUVE

Selon la classe que vous aurez choisie et une fois votre mentor trouvé, vous aurez pour tâche de passer l'Épreuve. Celle-ci consiste en une suite de pièces dans lesquelles des questions vous seront posées. Chacune des réponses que vous donnerez vous drainera de l'énergie (des points de vie). Ainsi, si vous répondez mai ou en contradiction avec les valeurs de votre guilde, vous n'atteindrez jamais la dernière porte et ne pourrez accomplir votre formation. Et vous n'aurez plus qu'à recommencer...



les faveurs des dieux.



une destinée. Cinq choix yous seront alors proposés : guerrier, voleus, sorcies, prêtre et moine. Il faudra vous renseigner auprès des différents personnages non jogeurs sur les compétences (attaque critique, sur veillance, investigation...) dont chacune de ces classes disposent et quels telents elles utilisent le plus (la force pour le guerner, l'intelligence pour le sorcier, etc.). Selon la classe choisie, vous aurez la possibilité de porter de superbes armures cu d'avoir le choix parmi plus de deux cents sorts différents à lancer. Sans oublier les les pièges et les portes. Autrement dir, ne gaspillez pas vos points de bonus durede la carrière que vous voulez embrasser. Mars avant toute chose, if your faurice trouver, en la personne d'un autre joueur. un mentor de la classe que vous désirez, vous aide à passer l'égreuve (cf. encadré

DEVENEZ NOTABLE

Ceci falt, your pourrez enfin participer à la vie active de Tempair à sa vie soviale politique et religieuse. En effet, il vous sera possible de gagner la confrance des

L'AVIS DE LOÏC

Si vous parvenez à surmonter votre répulsion quand un jeu

- n'est pas compatible 3dfx, et si vous cherchez un produit au vral gameplay, alors Dark Ages vous intéressera sans aucun
- doute. Si vous êtes, en plus, un amoureux de l'univers manga
 - et des jeux de rôle japonais à la mode Nintendo et PlayStation. alors vous raffolerez carrément de ce jeu lorsque vous aurez
 - cerné toutes ses possibilités. On voit que Dark Ages est issu d'années d'expérience en matière de création d'univers. Un pur délice pour qui sait se laisser tentar



Voici I asberge ou vous debuterez.. Si vous etes completement perda, aller donc voir le forgerne

autres joueurs afin de prendre en charne l'administration d'une ville. Vous pourrez ainsi créer des lois, rendre justice et assumer des responsabilités. De plus, il vous sera bien sûr possible de créer votre quilde mais ce n'est qu'une goutte d'eau dans cette mer de choix et d'options. Côté religieux, vous pourrez décider de prier l'un des huit dieux (Deoch, Cail, etc.) de Terruair, chacun avant sas valeurs, enne. mis et règles de conduite. Et qui sait ? Si vous ètes un pélerin assez méritant, il se peut que vous déclenchiez un miracle Pour fine, voilà un jeu qui, bien que n'ayant pas fait parler de lui à l'échelle quest, n'en reste pas moins une merveille vous offrant une réelle chance d'écrire Thistoire d'un personnage et ce, dans un univers totalement étudié pour Loic Claveau

UN SITE ENVOITANT

Joueuse depuis le début de la bêta, cette fano de jeux de rôle a créé un superbe site cù elle explique un peu les ficelles de Dark Ages et



ses passions pour cet univers manga. Je ne saurais dire si c'est la musique, la typographie qui les couleurs qui m'ont èmu mais toujours est-il que je me suis dit qu'il fallait que je vous en parle. Alors, jetez-y un coup d'œil et par la même occasion, prenez le temps de télécharger les thêmes musicaux que la demoiselle a sélectionnés, www.mideorovince.com/katnorah

1450

Les mains

Le déplacement

Le graphisme

en d'autre

Les nouveautés sont chez Micromania





MICROMANIA

Les nouveautés d'abord !

Gratuite avec le 1 et achat ! De nombreux privilèges avec la Mégacarte et 5% de remise- sur des prix canons !

MICROMANIA RONCO COMMUNICATION CONTROL PARTIES CONTROL CONTR

A TOWN AND FROM SO SHALES

TO BETT COMMON FROM SO SHALES

TO BETT COMMON AND STATE THE STATE SO SHALES

TO BETT COMMON AND STATE SO SHALES

TO BE TOWN AND STATE SO SHALES

TO BE TOWN AND SO SHALES

TO SHA

MARINETA MICHOMANIA HALIE 2 Label 2 Brand - FOR Street Tall Notice Co.

TO MICO WANTA VIDENCE NO RESIDENCE CONTROL THE VIDENCE NO RESIDENCE NO

THE REPORT AND ADMITTED CANDESSES.

TO REPORT AND ADMITTED CANDESSES.

TO REPORT AND ADMITTED CANDESSES.

THE REPORT AND ADMITTED CANDESSES.

THE REPORT AND ADMITTED CANDESSES.

THE REPORT A

M C
MINICOMANA BERCY 2 Natural
Confirming two 2 - MCC Channels to Par
MINICOMANA NAMCY Natural
Confirming to decirence - SHIP Natural

es d'on wal

to Containe N Named Te (1.4377081)

© BACH MAN GROT - C. dies 21 mans. Man Ibn. 45 Cited 1 yet Copy 16 C MAN dell 1 N Y 1 N C 1 M R O M A

\$5 MICROMANA EOE

Son States - 600 Ede - 7000 Per

\$7 MICROMANIA ELEREN

Cold for one Sect - 5100 Black (Seniorateda

15 MICROMANIA ALBERTA

15 MICROMANIA ADRIANE

15 MCCOMMAN AMERICA
CONTRIBUTION TO ANALYTICAL STREET
STREET AMERICAN TO ANALYTICAL STREET
STREET AMERICAN AMERICAN STREET
STREET AMERICAN AMERICAN STREET
STREET AMERICAN STREET
S

*** MICROMANIA DLION **** Memorial C. Grid Is Taron (the - 2010) Digne - 18f. (t) 40 0 10 th to 19 mile (t) MICROMANIA MIONTESSON **** MICROMANIA MIONTESSON **** MICROMANIA STRUMB *** MICROMANIA STRUMB **** MICROMANIA STRUMB ****

God The carbon Service Text came the Conference of the Conference

ST5

sur GAME ONE diffusée tous les vendredis, mercretis samedis et dimonche.



A liens versus Predator

«Mayday! Mayday! J'suis tout seul et y sont pleins, ils ont des dents et pi des griffes qui font mal. Venez m'aider bande de lâches l » : appel intercepté lors d'un affrontement massif aliens/marines, quelque part dans l'espace virtuel du Net.



Il faut reconnaître que le thème Aliens vs Predator se prête bien au ieu en réseau. Il ne viendrait jamais à l'idée, même au meilleur des marines, de se lancer tout seul dans une campagne d'éradication de nos chers cancrelats griffus que sont les aliens. C'est donc en bande qu'on va s'entretrucider si le seigneur Ping le permet. Bah qui, on fait pas toujours ce qu'on veut, quand on veut. Entre les serveurs, souvent bien planqués aux États-Unis, et les providers câble retranchés derrière un bouclie nommé monopole, on a parfois du mai à mener sa barque sur les bourbiers de l'information. Enfin, reve nons à nos marines dont la laine est si douce et si prisée à Alien's land. Après avoir formé un squad composé de l'élite des empécheurs de baver de l'acide en rond, puis déniché une colonie de cafards, arrive le moment fatidique de la distribution des rôles. Alors voilà, si tu me trouves, tu me bouffes, si tu ne me trouves pas, je te pulvérise. Ca c'est de la règle simple, comme on les aime. Pour l'instant, pas de Predator dans les starting-blocks. Une bonne vieille bataille bien gore où chaque bastos arrache son quera de har. baque dégoulinante d'acide. On va leur prouver que

Ils sont où les aliens ?

Face aux nombreuses plaintes de joueurs ayant du mal à trouver des parties de Alien vs Predator sur le Net, la Fox Interactive envisagerait de créer des serveurs dédiés spécialement au ieu. Malheureusement, Alien vs Predator n'ayant pas été du tout prévu pour supporter une architecture client/serveur (dites les gars, ca vous dit quelque chose l'évolution du code ?), l'opération risque d'être difficile et coûteuse. L'engouement des joueurs aura-t-il raison des impératifs financiers ? Espérons-le

tous les humains ne tombent pas en catatorne en leur présence, à ces sales bestioles qui n'ont même pas eu l'obligeance de se présenter... nan mais !

Chargez I

Du calme belle bête. Un petit tour par les options de jeu s'impose, d'autant plus que Alien vs Predator ne manque pas de cordes à son arc. Parmi les 6 modes de jeu, checun trouvere forcement de quoi s'éclater. Entre les modes Deathmetch (classique), Species Deathmatch (idem sauf que si on descend un collèque, on perd des points), Cooperative (les joueurs, tous marines ou Predator, s'en prennent aux aliens gérès par l'ordinateur), Alien Tag (le host est alien, tous les autres sont marines ou Predator, celui qui tue l'alien devient alien), Predator Tag (idem avec le Predator) et, last but not least, le Last Man Standing (le host est alien, tous les eutres sont marines, Quand l'airen tue un marine, ce dernier devient également alien. Le marine survivent marque des points pour chaque alien abattu). Ouf I Si on ajoute à tout cela la possibilité d'activer ou non les dégâts causés aux pertensires, le règlage des armes disponibles, du nombre maximal de joueurs pour chaque race, etc., on obtient un des modes Multijoueur les plus complets qui soient. Pour ma part, je trouve que le rôle du marine est sans doute celui qui procure le plus de sensations fortes. Il faut savoir que depuis la bêta utilisée lors du test, le Predator est devenu un adversaire plus sup-







potes, yous no le regretterez pas I Fabrice Letourneur

N. 1291; 32 M. Se KAM, CD-12 M SK, Winds In mean, 126F, 32 M. SenaM, CF-IV M. IX Williams

pert connexion PX, TO 91, UN







ungeon Keeper 2 CONCOURS DE CORNUS

Contrairement à Dungeon Keeper premier du nom. l'option Multijoueur figure cette fois-ci au menu. Qui sera le Reaper le plus méchant ? Le démon le plus bilieux ? Il va falloir faire preuve d'imagination

et de perversité pour anéantir les donjons ennemis.





Rappelez-vous votre déception lorsque vous avez acheté Dungeon Keeper : impossible de jouer en réseau ! Il faut l'avouer, j'en ai longtemps voulu à Peter Molyneux en personne. Cette foiscu pas de faute de goût, l'option Multijoueur trône fièrement en haut du menu principal (rassurez-vous. pas de lien de cause à effet avec le départ de Peter). Les cartes Multijoueur sont variées et permettent à deux, trois ou quatre personnes de joyeusement se 20 cartes différentes, allent de l'archipel à la grande joueurs. Rien sur la Gaming zone, pas plus sur Multi-



player.com : dur la vie de pigiste quand même ! Je me suis finalement reporté sur l'IRC, source inépuluble de joueurs en tout genre. Comme dans le jeu Solo, il est conseille de bien planifier l'evenir de votre forteresse avant de donner la première baffe à l'un de vos lutins. C'est clairement le donjon le plus réfléchi qui remportera la victoire, les partisans du « on verra ce que ça donne » en seront pour leurs frais. Idem pour les aficionados de la construction d'unités à la chaîne. c'est la raciée assurée à chaque partie et c'est tant mieux. La victoire est conditionnée par la destruction de tous les donjons présents sur la carte. Il y a tant de pièges disponibles que le joueur Ingénieux ceut







tapis verts le salaire que vous leur versez. Le sort de possession a bien plus d'importance que dans Dungeon Keeper 1 pukqu'il permet de se faire suivre par quelques créatures en vue d'expéditions punitives en terres ennemies, tout en influençant positivement leurs capacités combatives. Bref, ce Dungeon Keeper 2 m'a vraiment bien plu en Multijoueur. Différent des C&C-like, il sait garder une bonne part de stratégie, sans négliger le gameplay et le plaisir visuel. Le jeu n'est pas trop capricieux au niveau du ping et c'est vralment agréable. Je n'aurais qu'un seul reproche. Au cours d'une partie achamée contre 4 joueurs, qui dureit depuis déjà plus d'une heure, la liaison internet s'est coupée et là, horreur : pas l'ombre d'un message (pour prévenir les joueurs) ! Pire : les noms des concurrents apparaissent toujours sur le menu malgré leur disparition effective du réseau. Du coun, le me suis aperçu que je jouais tout seul plus de 15 minutes après la coupure internet I En effet, rien dans le jeu n'indique que les joueurs se sont volatilisés. Alors bug d'une seule fois ou règle générale ? Je n'ai pas pu vérifier mais c'est de toute façon une fois de trop, car croyez-moi, ça énerve. Mais qu'il est bon d'être mêchent tout de même ! Fabrice Letourneur

4 6 6 0 H 6 8 9

presque bloquer une attoque ennemie sons envoyer il mondre gobelin au vertiletteur à tripalite, if mile poppiques de monstros qu'on veneti bloher au neze et à la babre de l'envelhisseur comme dans le premier pount. Quaten ul pouver en arrisé à ce peri de pratique, c'est que son donjon n'est pas correctement défendu, ailor su conseil, fonce et la première vague de défense passée, il ne reste souvent pas orrade coposition.

Bourrins s'abstenir I

Mis is d'extainen nojuveautés de Dungéen Keoper 2 de terre motifié plus traites en solo, ellis devierment cancte entre diffé plus traites en solo, ellis devierment traites en rément essentielles en réseau Lla paste de garde est plus des nouvelles constructions cruciales. Il germet à l'un de son moustre d'amenute le reste de la trouga en cas d'étatues ennemie. On en arrest de la trouga en cas d'étatues ennemie. On en arrest en la terre der comment on a ben pu faite vant. Ne pas cubille ce santo. Desuour proiss gadeç eur il ny parait, un vouvelle du moiss vouvelles en partie du moiss.







KINGPIN GANG-BANG VIRTUEL

Après les pubs certes un peu provocatrices
d'Interplay, il était tout naturel de voir ce que
kingpia avait dans le bide en Multijoueur. C'est pas
le tout d'appâter la chientèle avec des images de
flinguage inter-gangs, reste à tenir ses promesses.

Désolé pour bidule français de France, mais il faut reconnaître que la pub d'Interplay donnaît bien envie. C'est pas tous les jours qu'en peut faire partie d'un gang sans mettre en danger la vie de maman et de toute la fratrie. Au menu Multijoueur, deux choix : Deathmatch et Bagman, Passons sur le premier, connu de tous, pour nous concentrer sur le second. En fait, il s'agit d'une guerre des gangs classique. On démarre la partie en spectateur, puis on choisit un des gangs disponibles. Une fois adopté par votre gang, à vous de défendre ses couleurs du mieux possible, au péril de vos tripes. Me v'là parti montrer eux Ricains qu'il ne feut pas taquiner du Mimile I Du coup, avec quelques potes, on a monté une dream team de Bidochons flingueurs, une équipe de tatoués, de aros balézes vachement méchants qui ne se lavent pas et tout et tout : les Kanterbourg's Angels. Ca en jette non? Après avoir choisi ses skins (rien à voir avec les analphabètes fascisants, élevés par packs de 12 à





se croirait revenu aux premiers temps d'Unreal. Après, on s'étonne que les jeunes deviennent violents dans



le vrsi monde où ça pique quand on meurt.

Fabrice Letourneur

Genre goale file

Formal CDE CM IC

Format CD ROM Editeur Intersky Adresse

Config. mint. 1933, 32 Monde RAM, CP-ROM (A) Wires, carte (D) Config. recom. 2013, 54 Monde RAM, CC-ROM RX

Wintis, rarte 3.6k 2 Support connexion FORM, PX, LAN Mornhom de insueurs max, 15

Ping maxi. (S)

TOUPHAMIENT VOUS NE SEREZ PLUS JAMAIS SEUL



fécourse le périer et les resealies de par en milipeaure, que ouer apper seul devait voire PF en hier connecté mon des mars, ferier en System de création d'ementain et de colespoires németa indepents, the horrement va prendre la present au ment authoris de voire mes Applicates qui étail parts précent derant de voir pas de secret.

Pour la première fois vous pourrez ressentir toutes les sensations du jeu en multijoueurs sans modem ni réseau.

the Communed propose assist de novelles registe à sa type de par : s' passar past communiquer auss cas substituires, capturer de crosses cassant, distantes on conjustament, albajour une passition et plan classiquement doubler time has montain présents cass le misson. Les juvantes de résent de sont pas mobiles : de étérométique de manulles açõeses de las ainsi delines interface de connection simplifies.

Un système de leinrisi permit également aux ordises de s'initier petit à petit aux autilités de la servie dans l'ardox. Anss plus de 3U arbass et 13 arbass différentes, unité figures semante, le politique semante en multipopurs, seul qui à dissileurs

and the second s











Les chroniques d'Everquest



le privilége ou la malchance d'apercevoir le dieu Cazic-Thule en personne (1). Créateur des son avatar dans le temple qui lui est dédié (2). Mais depuis cette fameuse époque. Jes dieux se sont retires dans leur plan respectif. Et c'est très récemment que l'on a découvert le moyen d'atteindre le plan de la Peur (3), royaume du dieu Caza-Thule la emême. Et ce n'est délà pas une mince affaire d'y parvenir vous faudra encore tuer une enchanteresse de haut partout afin de percer les secrets de ce plan et d'en ramener le plus d'objets magiques possible. Y avant



passé maître dans l'art de la mort, je pensais être immunisé contre le sentiment de peur... Eh bien, le me trompais complètement i Les monstres sont simplement effrayants et le plan n'étant pas soumis aux mêmes lois physiques que Norrath, leur force s'en trouve décuplée (4). Il est alors indispensable d'entrer





si vous ne voulez pas y laisser votre peau... Ambiance «jugement dernier», ciel rouge foncé couleur de sang, bruits inquiétants et visions de terreur, on doit bien avouer que ce plan mérite bien son nom. De plus, il arrive parfois que le dieu lui-même se mette à parler afin d'avertir les aventuriers que la sanction,

que la porte dimensionnelle que vous avez à traverchemin de retour possible : la Gate (5), Une vraie plare pour les guerriers qui, bien souvent, se retrouvent seuls et abandonnés. Mais côté trêsors et objets magiques, l'exploration vaut son posant d'or. De nombreux objets aux propriétés magiques hallumantes ont été trouvés pour presque toutes les classes. Le problème est que vous devrez vous-même participer au massacre du monstre si vous désirez un de ses trésars (6). De plus, il est utile de garder en tête que personne n'a encore exploré la zone de fond en comble entouré d'un immense mur de flammes (7). Peut-être le fief du dieu ?



1- Lors du betà-test, il était possible de rencontrer les dieux d'Everquest dans certains endroits bien spécifiques. S'il était votre dieu et que malgré cela il vous venait l'idée de le frapper, vous perdiez des niveaux,

- 2- Le Temple perdu de Cazic-Thule est un donjon situé dans la zone de Ferrot, près de Oggok, la ville des ogres. C'est ici que l'on peut combattre l'avatar de la Peur, une reproduction de près de 3 mètres de haut, du vrai dieu Cazic.
- 3- Dans la zone de Ferrot, il existe un passage dissimulé dans la montagne. Connu sous le nom de la Cave aux spectres, c'est dans ses profondeurs que se trouve l'entrée du plan de la Peur. Les spectres frappent deux fois dans le round pour 97 points de dégâts, alors méfiance...
- 4- Jusqu'au niveau 45, je peux confirmer que tous les monstres sont considérés comme rouges, donc minimum niveau 48. Le moindre petit monstre vous frappe trois fois dans le round pour 117 points de dégâts. Et si vous avez le malheur de lui tourner le dos, un joli backstab à 369 points yous attend.
- 5- En fait, le système de Gate englobe trois possibilités : le sort de Gate personnel auguel tout lanceur de sorts a droit, mais aussi le sort du wizard. appelé Évacuation, et celui du druide appelé Succor, qui sont des Gates de groupe. Ces deux dernières Gates sont, par contre, le seul moven pour les purs querriers de revenir du plan de la Peur. Les Gates télénortent le ou les personnages dans une autre zone.
- 6-90 % des obiets que vous trouvez dans ce plan sont NO DROP C'est-à-dire qu'une fois dans votre inventaire, vous ne pouvez plus les poser ou les échanger. Donc, le seul moyen de se le procurer est de piller soi-même les monstres.
- 7- Le dieu se balade dans la zone et certains joueurs ont déjà eu l'occasion de le tuer. Mais le château, qui est un donjon, semble être son lieu de résidence.





ACTIVISION

. se refait un sang neuf

Au pays des kilts, de la cornemuse, de la pause de brebis farcie, des fantômes et surtout, oui surtout, du whisky, Activision a présenté sa nouvelle gamme de produits. De Quake III à Vampire en passant par Battlezone 2 ou Interstate 322, pour ne citer qui eux, l'Écosse est apparue cette année plus attirante que jamais. Château médiéval, hôtel luxueux, dîner-spectacle, open bar jusqu'au petit matin, Alka-Seltzer à volonté, votre obligé, J'ai nommé moi-même, s'est dépensé sans compter pour trinquer avec les développeurs et vous ramener des nouvelles neuves sur les prochains hits d'Activision.

Un reportage réalisé par Cedric Gasperini

QUAKE III: ARENA

ns les fruits confit-



exu qui ont déjà eu la chance de le téléctura ger suir le Net surroir de quoi je parte. Les autres vont le savoir après avoir lu ce li ignes. Q'uake lit ; Arena se veur tréoutionnaire en de points. Déjà, fini les niveaux archile tout pour finir à latter du mote coulons, le tout pour finir à latter du mêtre, le service de enfermé on ne sait pourquoi dans une pièce de ring mètres sur trois aince que vu le temp, il serait quand même mieux dehors les pieds dans l'eau, le verre à la mai.

Fini aussi les monstres à tire-larigot, à tel point que les développeurs sont contraints d'aller puiser dans leurs vieilles photos de profs d'école maternelle pour trouver des créatures hideuses jusque-là jamais dézinguées.

Fini encore les quêtes à deux balles pour sauver une princese à la mords-moil e nosud (Mdc, Tiès chic.) qui s'est pour la douzième fois lat enlever par le chevalier noir, ou même pour sauver carrément le monde d'une invasion de tronches de pizza qui confondent la Terre avec leur réfrigérateur cosmique triple vitesse. Sachez, bande de petits ignorants, que Quake III:





Tout d'abord, et c'est une sacrément bonne nouvelle pour les fâchés avec France Télécom, ce troiséme opus des aventures de mon dessert préféré (mais sans fruits confits), ne sera pas seulement destinité au mode Multiploueur. Eh oui ! Un mode Solo est en effet prévu.



Vous voilà donc dans une arène (une trentaine sont prévues) où trampolines, crevasses, passerelles et plates formes étenchairent à vistes grand IV. Vous sautez de l'une à l'autre en fusiliant vos adversaires. Pour le Multijoueur, pas de surprise, vous cornaissez la musique Par cortret, le les préviu que le mode Solo vous confrontera à plusieurs types d'ennemis, qui non seulement analyseront vos tarciques pour qui non seulement analyseront vos tarciques pour









mieu-vous contret, mât aussi commentero di votre fignon de jouer dans le but de l'améliere / lai blem dit el illes prévu...». Ce serait d'ailleurs la principacie cause du retard de Quabe III » Arena. Rete à sanoir si Ib Software, qui développe le jeu, resustra cetur de passe-passe en offrant une sorte d'entrainement perfectionné pour son futur hit. Alle: ser un coup d'est l'average de la lair http://www.quabearena.com/ pour les infos récentes ou, pourquoi provincipal de l'average de l'average de l'average provincipal de l'average de l'average provincipal de l'average p

Point de vue graphismes, se en jette un max. Les décess sont d'une beauté a coupe le souffie et malgre la muittude de petits détails, le jeu ne rame pas. Idem pour les personnages, tous put zoils les ruiss que les zautres. Ils sont également totalement animés. Si vous regardece n'air you rennemi verra votre perso lever la tête, ou la tourner selont résaimés. Si vous regardece n'air you n'air l'air différent priègles forsqu'il à la tête tournée, non ? Les différrentes parties du corps devraient être également sources de diverses animations de qu'ils se font





lumière afin de retranscrire une ombre parfaite Pour ce qui et des armes, ne vous cen flates pas. Elles sont sauvages, puissantes, au design pilsa agrebable que Quisse il («Cett pas du Lung) et aux effets lumineux grandioses. Lance-genades, lance-croquettes, mirallieus, armes harmes à l'état de louis el pour réduire vos ennemis à l'état de louis el pour réduire vos ennemis à l'état de louis lei former peu ragoditant. Pojuvota à cela tota les bomus habituels et vous tombres con total est bomus habituels et vous tombres du la verial kilón- et moisteme pour des aventrus-

shooter. Les effets de lumière sont également très

impressionnants, le jeu gérant toutes les sources de



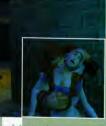
Prévu initialement pour octobre, le jeu devrait avoir quelque retard en en voir le jour qu'à Noël. Une bonne idée de cadeau pour shooter le sapin au lance-grenades. Quake III : A rena s'annonce comme un hit en puissance et devrait s'imposer comme nouvelle référence des grake-like. Jamas ce gener n'aura aussi bien porte son surnom la

VAMPIRE : LA MASCARADE

yales canines

Oublica tent er que como area entenda son los campione.

Oublies cos protes pour estravor los serforas, Oublica fran fresbento es los intellos pours entrenos dase le resus, Unifice Rail elle et uporan de vina domanica doman.





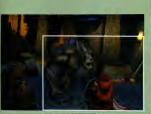
Out efter un hometer citypen, en ces issues precisées en promiètes. Vous ne constre par particulières ment du lort et vaupée à chono-rabbe conquention. Missi voisil, il à faille que destin faminist que ce toit autre donce l'investigation et pas visilement de ce qu'il ses passée ensuite. Note te destin contrait en contrait de l'investigation de la contrait de l'investigation de la contrait de l'investigation de la contrait de l'investigation de l'investigation de le consistent des l'investigation de le consistent de l'investigation de l'invest

Ia, čest pas tout, mais vous avez les crocs. Pour ceux qui connaissent le jeu de rôle, Vampire : la Mascarade reprend tous ces ingrédients. Background identique, feuille de personnage identique, scénario digne de la version papier du jeu, on n'a amais vu d'adaptation aussi fidèle. Votre personlamais vu d'adaptation aussi fidèle. Votre person-





nage possède donc différentes caractéristiques qu'il yous faudra affiner. Tout d'abord, les attributs classiques comme la force, la dextérité, le charisme, etc Vous aurez également des compétences comme la comèdie, la vigilance, la médecine, les armes de tir, et là aussi, il y en a un paquet. Le nombre de points que vous distribuerez dans ces différentes classes ne sera pas choisi au hasard. Dans Vampire : la Mas carade, tout dépend de votre géniteur. En effet, plus un vampire est proche du vampire originel. plus il est puissant. Cela se compte en générations. Si vous êtes de la treizième génération (la plus fréquente), vous serez d'une puissance commune mais ne ferez bien évidemment pas le poids devant un vampire de la cinquième ou sixième génération (rassurez-vous, il est extrêmement rare d'en rencontrer). La désignation de la génération à laqueile vous appartenez n'est malheureusement pas encore bien définie. Sera-t-elle imposée ou aléatoire ? Il existe également plusieurs clans de vam-









while are one shape of Thermation du jeu. Je vous consolleral même drâler achter le jeu de chê (effaire an hême drâler achter le jeu de chê (effaire an hême drâler achter le jeu de chê (effaire an hême drâler achter ach

d'épouvante portant sur le sujet. Vous allez traverser trois âges. Ceux-ci iront chronologiquement du Moyen Âge à nos jours et vos personnages évolueront au fil de ces âges. Des bicoques anciennes à notre métro bien-aimé, les paysages vont être variés et vous allez goûter aux



/A

ambiances glauques des siècles passès comme de notre siècle... et apprécier la différence. Pour l'interface, on est assez proche d'un Diablo

Pour l'interlace, on est assez proche d'un Diablo avec ses clics n'crush (« cliquez et zigouillez » pour les anglophobes, américanophobes et paysquiparleanglaisophobe) et ses points d'expérience (à récolter à la fin des niveaux).

Les ennemis promettent d'étre variés, de la goule au squelette en passant par n'importe quelle entité cadavérique et sans oublier tous les passants et passantes que vous pourrez vider de leur sang sans le moindre remonst. L'intelligence artificielle n'était pas encore implémentée sur la version que nous avons veu mais les dévelopeurs parlent de monstres capables de déjouer vos embuscades et d'ouvrir les portes (ox a nous changer).

Le jeu n'est pas prét d'être fini, et c'est vraiment dommage car il m'a fait une forte impression. Il sera extrêmement difficile d'attendre jusqu'au printemps prochain pour y jouer.

ACTIVISION EN BREF

atre rires et larmes









sivision a prévu de sortir une pléthore de titres avant l'été prochain. Parmi eux, comment ne pas parler d'Interstate'82 ? Vous reprenez le rôle de Taurus, aperçu dans interstate 76, et vous lancez à la recherche du petit frère d'une amie. Encore et toujours à bord d'une bagnole modifiée, vous parcourez Las Vegas, ses déserts, ses casinos, et tout un tas de lieux différents en semant mort et destruction sur votre passage. De nouvelles armes, de nouveaux gadgets, des boucliers, rien ne manque pour transformer votre familiale en un blindé léger et surpuissant. Vous pourrez également, et c'est une nouveauté, sortir de la voiture et parcourir les rues à pied tout en flinquant les conducteurs ennemis. Quelques réserves sont toutefois à émettre lorsque l'on voit que le jeu rame sur un Pentium II 450, 132 Mo de RAM et carte vidéo TNT 2... Prions pour que la version finale soit fluide ! La réponse des novembre.



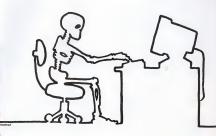




lot d'advensairs à dézinguer. De nouvelles armes, un graphisme plus fin, des explosions plus relaites, céla devrait convaincre les amateurs du premier volet. Mais ceux qui n'aveient pas été conquis ne le seront pas plus. Vous pourrez vous faire une idée dès le mois d'octobre. Dark Reign 2 risque de surprendre par bien des

Cotts. Cest encore un jeu de surprendre par bien des cotts. Cest encore un jeu de stratégie, et il sera tout en 3D avec de multiples possibilités de vues. Vous pourrez ainsi zoomer et dézoomer pour soit avoir un seul personnage à l'écran, soit avoir une vue d'ensemble du terrain de batalile. Unités sympa, graphisme agréable, la sortie est prévue pour le printemas 2000.

Soldier of Fortune est un quake-like sanglant utilisant le moteur de Ouake II. Vous louez un SANS AIPE, S'EN SORTIR EST PARFOIS LONG. TRÈS LONG.



L'anti-galère jeux vidéo !

EN QUEDQUES DIZAINES DE SECONDES MAR MINITEL DU TELEPHONE, CONSULTEZ NOS MILLIERS D'ASTUCES, SOLUTIONS PLANS, CODES ACTION REPLAY FOUR PRESQUE-TOUS LES JEUX MÉMELES PLUS RÉCENTS I MISE À JULIR CEUX FOIS PAR SEMAINE PC - MAC - CONSOLES (32, F4, 12): HAS FURTABLES.)







or white un peu-

Moins drôle (quoique ça dépend du point de vue), Activision va sortir une gamme Star Trek, Le premier des trois jeux à venir sous le label est Star Trek Armada. Jeu de stratégie au graphisme peu attrayant, aux options peu innovantes, on est en droit de se demander si Spock ne va pas se rabaisser les oreilles pour ne pas entendre, en plus, les sons et les musiques dignes d'un Bontempi des années 80. Dois-je vralment parler de Star Trek : Hidden Evil (préalablement appelé insurrection) ? Sorte de Star Wars : la Menace fantôme, il vous plonge dans une aventure en 3D isométrique où l'action est omniprésente. De nombreux détails restent à régler tels que le choix des caméras peu inspiré, les effets lumineux un peu fades ou les bruitages peu stimulants. Espérons que ca ira mieux





avant sa sortie prevue pour le printemps 2000. Quant au dernier des tos Star Treix, ij porte le nom de Star Trek : Voyager ; c'est un quake-like qui reprend le moteur de Quake III et il pourrait trei une bonne surprise, même si les armes ne sont pas folichonnes, les effets de lumière peu convaintante et les niveaux mai architecturés. Il nous arrive en févirez 2000.

D'aufre part, Activision distribuera le produit proports el lis porturalent devenir comornes cettre. protes el la porturalent devenir comornes cettre. tronic Arts Sports. NIBA Championnship 2000 voca permet de faire une alson de basete américain. Toutes options possible est imaginables, toutes le depuipes, toute le joueux. une joubalite qui semble très honnéte, voilà un jeu promis à un bel avenir. Alcen pour NIBA Championnship 2000 qui regroupet tous les avantages de non confrère mas cette (n. stalptés au hodocy américain. Cette au jeux ne fois, stalptés au hodocy américain. Cette au jeux ne des l'entre de la constitución de agrisables au pour des 20 mais restern plunte agrisables au pour des praphiems. Vous verez ca dès le mois norchain.



THE CONTREME, OF MY PANS ST VOUS TROUTER MOTHS MOUS VOUS REMAINSTRACTED 2 FOIS LA DIFFERE

LA SELECTION DU MOIS

MINE VENTER À 1915 (NUS LES MOIT, ESSIGNATS MISS DELIDIOS (NS GEOLOSES

#











Le plus gread choix de jeux: en france + de 201 000 vis sur l'ensemble des magasine Jeux festés, reconditionnés at gerantes à mos

UNE EQUIPE Jeune et Passionnee

consener, vois elegere dels vos chaix Efgendie à ris questions, vas affentes La qualité d'an per les prochi sorties, etc. procuers. La comm

CADEAUX

100 casoutries offenes
pour l'achel du hi :
Fellu (Lampienship 200







SCOREC

MULTIMEDIA





Bible et high tech



voir la Caroline du Nord, on imagine ses habitants jouant à Deer Hunter ! Ce serait méconnaître la réalité d'un état certes très religieux et conservateur (on est dans le Sud profond) mais qui a gaqué un million d'habitants en 10 ans et espère en accueillir un nouveau million d'ici 2005. Comment ? Grâce à une habile politique de subventions qui a incité pas mal d'entreprises à venir s'installer ici. D'où le choix de Tom Clancy et de Doug Littlejohns d'y établir, en 1996, le siège de Redstorm. Tom Clancy, auteur de best-sellers à l'action aussi musclée que ses idées politiques (disons, quelque part à droite de Reagan), a pensé, plutôt que de vendre des licences pour l'adaptation de ses bouquins en jeux vidéo, qu'il valait mieux les produire luimême. Ainsi, il garde un contrôle absolu sur le produit final, et tous les bénéfices de l'entreprise sont pour lui. Bien entouré, il devint le P.-D.G. de Redstorm Entertainment, société qui débuta avec 16 salariés en 1996 et en compte aujourd'hui 86 ! Belle réussite donc, et c'est sous la chaleur étouffante de Raleigh que nous allâmes jeter un œil sur les prochains titres de ces braves gens.

Un reportage réalisé par Rémy Goavec

Tom Clancy's Rainbow six:

Gendarmes du monde

Quand on prépare la suite d'un succès mondial comme Rainbow six, on n'a pas le droit à l'erreur ! C'est ce que se répète chaque jour la dizaine de développeurs hyper top créatifs qui planche sur Rogue Spear. Leur but. nous offrir LE jeu d'action de cette fin de siècle. Rien que ca !

h oui, vous ne rêvez pas, la suite tant attendue de Rainbow six approche de sa phase finale. Yous ne trouverez hélas ici aucune révélation d'ampleur sur le scénario du jeu! Non pas pour me faire supplier, mais développeurs comme attachées de presse ont recu des consignes de secret absolu. Et quand on reçoit des consignes de secret d'un ancien de la C.I.A. comme Tom Clancy, on les respecte I Pourquoi ce silence ? Paranola à l'américaine ? Pas du tout. simple intérêt commercial bien compris. Comme pour Rainbow six, le roman Rogue Spear (signé par Tom bien entendu) sortira juste avant le jeu. Pas question donc de dévoiler une seule ligne de l'in-

trique. Tout ce qu'on peut savoir. c'est que suite à ses succès, le Rainbow six a recu des moyens supplémentaires et peut élargir ses opérations, notamment au Moyen-Orient et aux pays d'Europe de l'Est. Un réel travail sur l'actualité a été fait pour que les actions terroristes soient crédibles (j'ai cru deviner un niveau au Kosovo...). Mais de toute façon, l'essentiel de Rainbow six ne résidait pas dans son scénario mais dans l'ambiance qu'il parvenait à créer, en révolutionnant complètement le auske-lika

Toujours plus haut (les mains) La philosophie de base de Roque Spear (voir encadré) est similaire à celle de Dungeon Keeper 2 : la





Rogue Spear



On retrouve donn norre bonnvisible despia entitherrorite, avecnos petits checchou, commo Chavez, to-jouro fideles ag posta, pios hor novelles retros, dont cette dos hor novelles retros, dont cette dos ficerant bon les annes 30 (Louis del). Cirtettanca aggior a charel fon peta attribuer la métine arme à toute l'équipe en un sedi circ et la 30 de pérparation des missions est beaucoup plus parsant les toutes de la comparation des missions est beaucoup plus pargarder les caractéristiques de ses chés d'écupie fiverno pet sauvegarder les caractéristiques de ses chés d'écupie fiverno.

La mort leur va si bion

Le nombre d'armes a été augmenté et une nouvelle spécialité a fait son apparition, le sniper, qui risque de vite devenir un incontournable en Multijoueur. Différents types de munitions (notamment les balles Full Metal Jacket et Hollow Point) sont dériés, et elles auront des ré-

sultats visiblement différents à l'écran. Comme la plupart des jeux d'action de la nouveile génération. Roque Spear a intégré la notion de localisation des dommages. Et les résultats à l'écran sont impressionnants. Un personnage atteint à la jambe va se mettre à boiter (même și c'est yous qui le dirigez en vue subjective), un autre, blessé à l'abdomen, va se recronueviller les mains sur le ventre, quant aux blessures à la tête ou en plein cœur, elles sont immédiatement mortelles - avis à ceux qui n'aiment pas mourir souvent.

Les attitudes d'agonie des personnages – actifs comme otages – ont





04.73.60.00.18 www.century-sort.com

VOTRE JEU 48H CHRONO

FAX 04.73.60.00 17

The second secon

The second secon

CENTURY SOFT BP8 63018 CLERMONT-FD cedex 2

Synture

DD TEL Print de post CINCHALES TO CONTRAIL SE TO CO





 été particulièrement soignées et sont d'une vérité presque gênante. D'autant que le plus grand soin a été apporté à l'intelligence artificielle. Ceux qui ont passé leurs soirées sur Rainbow six s'en souviennent : les otages étaient des potiches, les équiplers toujours dans nos pattes (et incapables d'agir seuls) en cas de danger et les terroristes ne réagissaient même pas quand on descendait leurs copains à côté d'eux. Tout cela a bien changé, et c'est particulièrement spectaculaire pour les membres du commando. Ils savent désormais être discrets : en mode Reconnaissance, ils se balssent pour échapper aux regards, avancent plus lentement et rasent les murs. Même la fatigue de vos hommes sera intégrée au jeu, selon la clurée de la mission ID el eur côté, les teroristes ont gagné en cervelle. Certex, ils ne réagiseron que s'ils arrivent à déterminer de vient le tir qui les menace, mais dans ce cas, ils se cacheront ou riposteront s'ils vous voient.



En outure, si votre commando n'est pas assez silencieux, ils pourront déplacer les otages et tout votre joil plan d'intervention tombera à l'eau (les terroitesse peuvent des commais communiquer entre eux, et dans leur langue s'il vous plait (), les otages ont aussi gagné en intelligence et vous suivront sans rechisper – mais lis pourront aussi se mettre à paniquer et se jetter dans votre ligne de mite!

Le plus impressionnant dans Rogue Spear, c'est sans doute les graphismes. Souvenez-vous, on avait quelque peu dépròré l'an dernier la relative pauvreté de ceux de Rainbow six. Pour une fois, nos critiques ont été entendues et Rogue Spear s'annonce









tout bonnement superbe. Le plus époustouflant est sans doute la modélisation du Metropolitan Museum de New York, L'aile égyptienne est un modèle de finesse et de détails. Rien n'est plus comme dans Rainbow six, les volumes sont soignés, les ombres délicates... La reconstitution de l'onéra de Prague est aussi très impressionnante, tout comme celle de l'intérieur d'un 747, et les missions en extérieur n'ont pas été oubliées. Les arbres ressemblent enfin à des arbres, la neige est aussi belle que dans Drakan et la pluie n'a plus l'air d'avoir été tracée à la règle. Seuls les personnages restent un peu schématiques, mais pas plus que dans Half-Life. En

tout, dans les 18 niveaux du jeu, ce sont 16 décors différents qui seront utiliées, et certaines cartes compteront jusqu'à 38 personnages en plus du commando I Des véhicules pournoit être utiliées par les terroristes, et la aussi les points d'impact (pneus, réservoirs...) seront gérés. Bref. rien que pour revoir Lus bondir et pousser des petits cris devants on PC, on attend Rogue Spear avec impatience.



Interview express de Carl Schnurr, producteur de Rogue Spear et de Rainbow six

Gen4: Pourquoi une suite à Rainbow six?
Carl Schnurr: C'est vrai que les journaux critiquent souvent les suites, mais là, avec le nouveau livre de M. Clancy, nous avions vraiment la matière.

Si vous deviez résumer l'idée derrière Rogue Spear, que

C.S.: Notre principal souci a été de redonner aux fans de Rainbow six ce qu'ils avaient airné, en y ajoutant tous les progrès dus à ce que la fabrication de Rainbow six nous a appris. La philosophie de Rogue Spear, c'est « Rainbow six, plus beau, plus loin, plus grand.»

Justement, beaucoup avaient critiqué les graphismes de Bainhow six

C.S.. Nous en avons toujours été très conscients, mais il faut sevoir que Rainbow six a été créé par une équipe de débutants, dont c'était pour la plupart le premier jeu. Nous avons tous beaucoup appris, et cels se voit à l'écran, nos nouvaeux grabhismes sont superises.

Beaucoup de joueurs français sont un peu las des jeux où l'Amérique sauve le monde...

C.S.: Mals le Rainbow ax est justament une équipe internationale, avec des spécialistes du monde entier. Il y a d'alleurs un Français dans l'équipe de développement, et les versions française et aillemande du jus seront particulièrement soignées. Si le succès est là, nous envisageons même une version espagnole et une version tailenne.







Shadow



Billou's Angels

Dans le monde des jeux vidéo, il n'y a pas que les gros Bill en 3D ! Des outsiders aux apparences modestes arrivent souvent à créer la surprise. C'est sans conteste l'ambition de Shadow Watch, sorte de Diablo chez les espions. Ambiance.



oujours autour du thème de la sécurité, ou plutôt de l'insécurité internationale. Shadow Watch s'annonce comme un RPG original à plus d'un niveau. Le scénario (qui n'est pas directement tiré d'un livre de Tom Clancy) rappelle vaquement les Corporate Wars : au XXI^{*} siècle, un groupe de milliardaires crée un groupe d'intervention privé, le Shadow Watch, afin de faire respecter leurs intérêts et de combattre terrorisme et espionnage industriel. Loin d'être un quake-like, Shadow Watch s'inspire plutôt de Diablo, pour sa vue isométrique en 2D, sa gestion des compétences et des obiets facon RPG simplifié. Programmé entièrement en Java, il pourra se jouer en Desktop, sur des machines modestes, un P166, voire même un P133. Le choix de Java peut paraître étrange, mais le résultat

sont un peu dépouillés. BD at lava

Le problème de ce langage étant la lenteur d'exécution des mouvements à l'écran, les développeurs ont décidé que les combats se passeralent au tour par tour. Physipurs dessinateurs de BD ont été mis à contribution pour l'élaboration des personnages, qui s'annoncent



nombreux et variés, tout comme

les armes futuristes à leur disposition, ainsi que leurs spécialités. Les lieux où se déroulera l'action seront très nombreux ; des rues de villes encombrées de nassants innocents aux bureaux anonymes niù se trament les pires complots. Comme avec Diablo, les niveaux seront générés aléatoirement et l'on pourra recommencer la même mission plusieurs fois, chaque fois avec un but différent. Une ontion Internet est prévue (avec Java on s'en doutait) et Redstorm pourrait même offrir régulièrement aux iqueurs de nouvelles cartes en téléchargement. À une époque où (pour l'instant) donne des gral'on se plaint régulièrement du phismes dairs et précis, même s'ils manque d'innovation, Shadow Watch compte parmi les projets à suivre. Des projets, Redstorm n'en manque d'ailleurs pas. À suivre de près aussi, Churchill (nom de code), une simulation spatiale proche de Homeworld, et Maëvae. jeu d'action en 3D tiré de l'univers de la romancière Ann McCaffrey. C'est juré, on ne dira plus jamais

Rémy Goavec

de mal des sudistes !

Format CD-ROM PC / Éditeur Cryo Interactive / Sortie novembre

Devil

L'ultime reality-show

Le mois dernier, nous vous avons brièvement parlé de Gamesquad, une boite de développement lyonnaise. Ce mois ci, après avoir vu leur premier jeu, nous avons bizarrement eu très envie de vous en reparler. Serait-ce l'effet diabolique de Devil Inside?

'équipe de Gamesquad porte bien son nom puisqu'elle est composée de «tircurs d'élite» du 1eu vidéo. Côté créatif. l'équipe compte Hubert Chardot qui a participé à l'élaboration de jeux tels que Alone in the Dark, Prisoner of Ice. Shadow of the Comet et i'en passe. Côté technique. Christophe Nazaret a tour bonnement créé un nouveau logiciel spécialement adapté su développement de jeux vidéo: Théo, Côté destou et mise en scêne. Bruno Marion, réalisateur de courts, métrages, apporte sa touche cinématouraphique (ietez donc un ceil au trailer de Devil Inside qui est sur notre CD et imaginez-le avec la chanson du même nom de Inxs dont les droits sont en cours d'obtention!). Tout ce besu monde, et d'autres personnes tout aussi talentueuses (ouf, je l'ai échappé belle!), travaillent donc d'arrachepied sur Devil Inside, un jeu qui se déroule durant la nuit de Halloween. Plus précisément, deux ans après qu'un serial killer eut





monstres, pour investir un vieux manoir. Vous incamez Dave, un ancien flic de choc dont la spécialité était de chasser les serval killer. À vous donc d'assainir cette bâtisse: du sous-sol au grenier en passant par les jurdins, rien ne devra vous échapper!

Pas si seul que ça Dans sa réalisation et son ambiance. Devil

Inside rappelle immédiatement Alone in the Dark on Resident Evil. En effet, vous dirigez Dave dans de sombres couloirs, devez résoudre des énigmes et tracider de monstre. Pour cela, vous disposerez d'armes classiques (fusil à pompe, lance-

un peu moins traditionnelles, seut tout susside diventatives (colorum, nombenes, recht de diventatives (colorum, nombenes, recht variantes efferys source que les mismos tons el le som qui leur seet anociés son tradition de la som qui leur seet anociés son chaque enzone (1) que re cellular. Deplochaque enzone (1) que re cellular. Deploposades un véritable historire que vons posades que mentale historie que von posade de la constanta de la colorum posade que massa que von extre son con la colorum de la colorum de service absolument hallbeliname. I de masnier von surpresentor en attençant de von surpresentor en attençan nont de leur arrivée (le bourreas lisées edglegemente traiter a heca as sol). Si Dave a le profil excemplaire pour supporter cette ambiance, ce o és pas unique ment grâce à son passé de file mais quesi parce qu'il possède un peuvor três spécial; celui de se transformer en Deva, une superbe démone. Voss dirigreze done deva personnages (qui ne fort qu' hu) dans Devil laside, deux personnages vraiment com-









plémentaires. Dave tue les moustres et Déva renvoie leurs âmes en enfer. Pour ce faire, elle est doèe de pouvoirs un peu particuliers. En plus des armes magiques, elle peut voier et marcher aux plafonds.

Silence, ca tourne !

Mais ce que le ne vous ai pas encore dit, c'est que Duve est épalement la volette d'un reality shou diffusé en direct sus première chaîne de telèvision follée des East-Cims, spécialisée dans les surantrest. Sur le plateau, an animature et un public saivent assidiment Dave dans ses avontres paranoments. Neus avec donc telepide à assurer et à contentre le public qui régir au tempe de 15 si vous la toffice au combat sanglant et speciellaire, vous ser concernant singlaire au tempe de 15 si vous la tout de contentre, vous ser un reapplant. Sur soir évitez de juscus de la contra de

ment. Plus encore, Devil Inside proposera l'ambiance de tout show télévisé à sensations. Par exemple, avant une coupure de publicité. l'animateur annoncera la surte de l'émission en images. Le bourreau vous attendant de roed ferme derrière la prophaine porte, info ou intox pour faire monter l'audimat? Autre point fort de ce principe - la multitade de caméras (plusieurs affichables à l'écran) toutes justifiées. Ainsi, si vous pouvez contrôler Dave grâce à une vue à la Tomb Raider, c'est qu'un cameraman yous suit en permanence. Si celtri-ci vient à mourir, yous no pourrez plus utiliser cette you Les caméras étant essentielles pour le jeu et pour l'audimat, vous devrez faire très atteotion (il sera possible d'en récunérer à certains endroits). Ainsi, avec de tels atouts (réalisation impeccable, ambiance forte, richesse de gameplay), Devil Inside devrait s'imposer comme un excellent ieu. Mainte-

poège, vous entendrez des eris de soulage-

unter postmermiles. Voca ner donc in un "simpor common in excellen igs. Maineted is desserer et a tourne le public qui comba teagrant et poètectuellum; vous degrant passaglant et poètectuellum; vous depresent passaglant et poètectuellum; vous depresent et poètectuellum; vous de-

Recherché mort ou mort

Les ennemis que vous affrontez ont tous un passé chargé et l'histoire de leur mort est toujours un régal. Voici quelques exemples...

Kenneth Jumping : Ancien jockey completement acero aux paris et à Palecol, Kenneth massacra à coups de pelle 18 parieurs réunis chez un hookwaker.

chambre à gaz de Alestraz

Doctor Drowned: Ce neurologue tenta à 16 reprises de greffer le cerveais d'un chien sur des patients vivants. Alertés par les cris de sa dermière victane, les autres malades lynchèrent ce bon docteur et le novérent.



Brat Scorcheved: Fabricant émérite de blousons en curr, Fras trouvait sa mattière première dans un crybellinat. Après tous de même 34 disparitions d'enfants, it fut écorché vit en place publique.

Jason Headman : Bourreau personnel du roi Henri VIII, Jason avait la réputation d'être aussi méchant que stupide. Une réputation non surfaite puisqu'il se tea en tombant sur sa huche.



Mr Bad: Choisissant ses proces parmi les meilleurs éléves de suo lycle, ce proviscur les étranglait grâce à un tuyas de douche flexible. Il finit tristement sa vie, exécuté par des plombiers en colére.

Ursula Slasked: Ne pouvant se payer assez de visude fraîche avec sa pension, oette veille dame avait recours au meurtre et au cannibalisme. Elle mourut en se jetant sous un chasseneige qui la coupa en deux.





G JUU OSCOL

vous connassez certamement le Futuroscope et ses 53 hectares dédiés aux nouvelles technologies audiovisuelles. Les jeux vidéo y ont toujours eu leur place, mais cette année plus que jamais, avec le premier festival international qui leur était consacré.









18 la Cyber Avenue, les jeux vidéo ont toujours été présents au Futuroscope de Poitiers. Long de 800 m2. cet espace longiligne regroupe (entre autres) une librairie de presse spécialisée, les meilleurs et les plus récents jeux d'arende, et des possibilités d'arcès à Internet (en accès libre pour les internautes confirmés ou en accès contrôlé par des animateurs pour les débutants). Mais cette année, les dirigeants ont voulu renforcer la présence des jeux vidéo dans leur parc en organisant Futuroscope en Jeux, le premier festival international du jeu vidéo (du 3 au 17 juillet dernier). Aucun supplément n'était à débourser pour y assister, le festival étant considéré comme l'une des attractions du parc. Plus encore, durant cet événement, les moins de 25 ans bénéficiaient d'une réduction de 50% (soit environ 100 francs la journée). Une phase préliminaire à Futuroscope

en Jeux s'était déroulée durant les mois de

mai et de juit dans totre la France. La prince, i ejede Cente Johns, appello Fridolio Tiesel, vocanistata la faire circuler un camino dans Evillado de France et de Vigoniliere de tour nois sur différents jeux video et différents como sins aur différents jeux video et différents de Johns former. La cellafolio Turro 99, en plus et Frances, permis de qualifor une premiser la France, permis de qualifor une premiser la France, permis de qualifor une premiser la France, permis de qualifor une premiser la video de différents de la consenta para tour au long de fecturel. En tour cours de pare tour au long de fecturel. En tour cours de pare tour au long de fecturel. En tour cours de pare tour au long de fecturel. En tour cours de pare tour au long de fecturel. En tour cours de la participat de la competition automaté el 6000 dans le la différent villes et 11 0000 une la parci.

rontes v

L'autre grand événement de Faturoscope en Jeux a été la présentation de plus d'une soisantaine de titres sur PC (Half-Life, Outcast, Might & Magie VII, etc.), Dreameast (Virtus Fighter 3, SEGA Rally 2, etc.), Plus Station (Meat) Gers Solid, Synbon Fil-













ter. etc.) et Nintendo 64 (Starshot, Racer, etc.). Les visiteurs n'avaient qu'à se rendre dans le pavillon qui abritait le festival pour découvrir et joner à tous les jeux classés par catégories. Il leur était également possible de voter pour les Cyber d'Or 99. Et c'est ce qu'ont fait 12 000 personnes sur les 52 200 qui ont visaté le festival (il fallait s'inscrire et remolir une feuille de vote assez complexe !). Si, d'après les chiffres, Faturoscope en Jeux a accucilli 75% de visiteurs et senlement 25% de visiteuses et que la majorité d'entre eux appartenait à la tranche d'âge des 14-23 ans, il n'était pas rare de croiser dans les allées des grands-parents avec leurs petits enfants ou des femmes avec leurs maris qui découvraient complètement l'univers des jeux vidéo. Malheureusement, les éditeurs ont sous-estimé ce facteur découverte qui aurait pu leur apporter beaucoup et se sont exclus eux-mêmes d'un festival qui leur tendait les bras. En effet, au début du projet, il était question de classer les jeux par éditeur mais devant le peu d'engouement (et de réponses favorables) de ces derniers, les organisateurs ont dû se débrouffler seuls.

Futuroscope sous la présidence de René Monory (président du conseil général de la Vienne et « instigateur » du pare). La cérémonie de remise des Cyber d'Or 99 a été entrecoupée des phases finales du Défidéo, évitant ainsi la lassitude des spectateurs. Parmi les grands gagnants : Half-Life (Cyber d'Or Action), Dungeon Keeper II (Cyber d'Or Stratégue Réflexion) et Fifa 99 (Cyber d'Or Sport). Bref, un palmarès tout à fait justifié. À l'image de l'ensemble du festival, la

cérémonie de remise des prix a donc été rondement menée et l'on peut dire que le premier festival international du jeu vidéo a été ane réussate. Bien évidemment, les organisateurs n'ont pas pu faire tout ce qu'ils auraient aimé mais ce n'est que partie remise puisque la deuxième édition est déià prévue et que, fort de succès de la première, ils pourront certainement se faire entendre un peu plus l'année prochaine. Sébastien Tasserie



La soirée de clôture de Futuroscope en Jeux, animée par Alexandre Debanne (on ne rigole pas s'il vous plaît!), s'est déroulée le samedi 17 juillet au palais des congrès du

"La rédac' en folie

Carnet2bord

Même si la reprise a été assez difficile, l'éclipse du 11 août dernier et les exploits de Régis à vélo ont diverti tout le monde.







Après trois serraines de vacances, l'équipa remegre

la réduction : effusions de jou, retrouvailles fratemelles et « racontage » d'exploits. Luc auxvit feit Paro-Sarajevo en moto en 2h30, Seb prétend avoir wandu 8 550 chauquettes à Bondy, Règis affirme avoir gagné le Tour de France, quant à Cedric, il serait parvenu à faire plus de 10 kilomètres dans so poubeile inutile de dire que personne ne l'a cru

3 2001 1999 La rédection réalise l'ampleur du décastre au petit matin

il reste quetre jours pour écrire et mequetter 228 pages. Luc passe qu'il est de circonstance de réciter La Ggale et is Fourmi, Codric se casse les deux polignets, tandis que Seb tente de se « petit-suissider » sur son human.

4 appt 1999

Après avoir à moité dynamité l'immeuble du journal suite à l'explosion du moteur de sa vieille poub', euh, R21, Seb en déduit qu'il doit waiment changer de verture

5 andt 1999

Alors que tout le monde attend le chemin de fer (organisation des pages) du maggzine, en surprend Julio à consulter un « manuel de craissage » nour vivilles énaues à deux roues sur le Net. Pris sur le fait, il déclare préparer

La rédection est effondate. Dissay sort son fraut 6 april 1999

Pour aller encore plus vite à vélo, Régis à trouvé une

solution , if se foit tractor par Johnny et so moto, et atteint Mais que fart la police ?

7 août 1999 Youpi, c'est l'anniversaire de Seb I il organise donc une

boum : début des hostilités à 16h, fin de la fête à 18h hn. Au programme . Clasis, Orangina et jus d'orange, parties de Pictormany et surtout, de Taboo. Après deux boutailles de Champorry, persuadé d'être complètement sacul, Seb commence à dérassonner en déclarant qu'il est journaliste

Sans doute très sécluir per la virilité de Johnny, Rémy passe la journée allongé sur son bureau à côté de son Mac Un peu inquiet, Johnny décide de faire comme si de risn n'était avant de finalement hurler qu'il n'est pas unionssi

Une polémique Tiberian Sun fait rage à la réduction, Luc et Seb, décus par les graphismes et les unroverions du unu

luttent fried a pied contro Cedeir et Duter savis de retrouver leurs êmois de jeunesse, et qui veutent faire passer les six étoiles. Finalement, un duel à l'aube, au pistalet à bouchon, est organisé pour départager

10 augt 1999

Soucieux de maximiser sa rentabilité (et surtout de rendre ses News à temps). Seb ne rentre plus chez lui le soir On retrouve chaque matra la rédaction sous une tente et note Seb en train de se faire chauffer un chocolet.

L'éclipse du 11 août provoque de drôles de réactions sur l'équipe . Olivier arpente les sues de Paris en tepast dans une casserole et en scandant « la fin du monde I », Régis pleure sur son who et Luc misule sur le toit du journal.

12 april 1999 Seb et Luc se fant rétamer par des bots à The Tournament

Diffinitivement humiliès, ils décident que c'est le faute de àctio qui les a obligés à rendre leurs textes, ce qui les a empêché de s'entraînes, ils lui font donc manner son

13 août 1999

Le magazine est bouclé. Julio parle de l'intervention de Dieu dans les affaires des hommes.

N° 126 Darkstone N° 126 Darkstone N° 123 Hences of Might N° 118 Euletu's Gate N° 108 Fallout	Delphine Ubi Soft Interplay Interplay	*****	N°87 Duke Nukern 3D N°117 Sin N°117 Heil-Life N°114 Urban Assault	US Gold Activision Cendant Microsoft	*****	N° 126 N° 103 N° 94 N° 112	C&C. Soleii de Tibérius	n Westwood GT Interactive Westwood Eidos	******
MP117 European Air Wer N°116 Total Air Wer N°116 Menaco Grand Prix N°115 Colin McRae	DID Ubi Soft	*****	N°113 N8A Live 99 N°117 Ffa 99 N°116 NHL 99 N°112 Football Manager 98	E.A. Sports E.A. Sports E.A. Sports Sierra	****	Nº 116	Spycraft Dark Project Sanitarium The X-Files	Activision Eidos ASC Garnes Fox Interactive	******

TOP DO MOIS		REMT	CHORIC	OLIFICE	SÉBESTIEN	IRC	DIGIER	-	
COC :SOLEIL DE TIBÉRIUM	HIII	****	*****	*****	organited.			RÉBAG DEBA	PAGE
DARKSTONE	311	****	*****		<u> </u>		*****	*****	P. 126
RE-POLT	100			****	****	***		****	E 140
MICKE & MASIC VII			**	****	****	****	***	****	P. 188
SIR : WASER OF SIR		· ·	***	****	***		****	MARK !	E 150
	- 3	****	****					1444	
SHADOW MAN		****	***		***	***			P. 182
MIE VITEL	HIII	****	***		***	***	***	RREAL	P. 156
BRAVEHEART		***	***	***			· ·	****	E 174
FOY!		***	**		***			- ***	P. 170
EXPERT PART	_			***	***	-		9889	E 182
LEGO RACERS			***					1888	P. 192
HEIGHTAN			***			**	-	244	P. 180
		***	***	***	**	**	***	444	
FORCE 21		***	*	***	**	**			P. 178
PAYILLON HOIS			**				· ·	**	P. 154
Forthe Earls # Pit		** Ecf	***	faces :		<u> </u>			P. 186
			A WOODS		**** Outs	**** Yeah		***** Sib Lovely htt	

RentréeCILASSES

Après s'être bien amusés en juillet, nos rédacteurs sont revenus tout frais tout beaux, prêts à reprendre le boulot (et en plus ça rime).

Depuis qu'il est lassé d'Everquest, Olivier n'est plus que l'ombre de lui-même : il tourne en rond dans son bureau toute la journée, s'occupe en arborant de petites junettes rondes, imprime des centaines de pages par jour qu'il jette aussitôt, bref, il déprime. Cedric a beau se déguiser en fou du Roy avec son bonnet à grelots, Julio a beau faire des claquettes, rien n'y fait. Alors, pour éviter de se pendre, Olivier joue parfois à Tiberian Sun...

DIDIFR

Depuis qu'il est revenu sur Paris et qu'il a délaissé son Carcassonne chéri, Didier est en pleine forme et fourre son nez partout : ce mois-ci, il a rempli huit CD de démos en plus des deux livrés avec le mag, écrit 568 pages de test (supprimées faute de place) et pondu 988 news pour Seb. Si Johnny et Régis ne l'avaient pas stoppé, il aurait même refait entièrement la maquette sur le modèle de Pastis magazine. Pour se détendre, il íoue à Tiberian Sun.

SÉBASTIEN

L'obsession de Sébastien, en ce moment, c'est les filles en luce. Il en parle toute la journée, et surtout dans Gen4 (voir sommaire du mois demier). Même la reprise ne l'a pas calmé. Il passe de fausses annonces de casting dans les journaux gratuits pour en trouver. Pour se changer les idées, il s'est même acheté une nouvelle voiture verte, histoire de canaliser ses pulsions. Et pour calmer ses pauvres nerfs, il joue à The Tournament.

ιυc

Depuis qu'il a testé l'he Tournament, Luc voit des bots partout. Il est même persuadé qu'il en est entouré. Selon lui, seul un bot est capable de manger dix kilos de madeleines au chocolat, donc Seb en est un. Seul un bot est capable de niciter par cœur un manuel de graissage, donc Julio en est un. Seul un bot est capable de faire da 176 km/n en vélo, donc Régis en est un (et là. il a raison). Alors évidemment, Luc joue sans cesse à The Tournament !

RÉMY

Attendant une hypothétique simulation de Buffon interactive, Rémy tente de décelor une signification culturelle dans n'importe quoi. Il a vu dans Lego Racers un casse-tête symboliste, dans Pavillon noic un traité sur les couleurs et dans Darkstone. une étude géologique, inutile de dire que Rémy pète les plombs en ce moment. Heureusement, il trouve parfois le temps de cesser de cogiter pour iouer à Darkstone.

CEDRIC

Pour cesser de prendre du poids et reprendre forme humaine, Cedric n'a rien trouvé de mieux que de sauter systématiquement les délieuners. Il erre donc toute la journée, hagard, dans les couloirs en murmurant « marger » et tente même parfois de croquer Seb. C'est peut-être pour cette raison ou'il a adoré Logo Racers (il a aussi des halfucinations) et Command and Conquer : Soleil de Tibérium... Pour oublier sa faim, il joue à Darkstone.



LE TOP



es escora n'ont pas tra décus 1 En ce déput de 21e sebbs, la guerre se pour méchants. Los combats sont de plus en plus sisorages. Vous es d'une vinguine de missione drecore qui vous attenders. Le



MIG ALLEY

wanche, ce terralatiour de combat serven s'adresse quasa exclusivement aux melleurs plotae. L'exoteme difficubit is maintainer les appareirs en vol. et de its, a survivre à la première confrontation avec l'ennerre, pouveixé,



BRAVEHEART

athribs par I schon naquent d'itse dèque. Braveheart est an effet un yeu, qui comme soi en Ecosse, où la gestion occupe près de 80% du temps, si ce n'est plus 1) vous faudra naer le cas bolveurs, attructurer les téches de vos différents ouvriere, etc





STREET WARS

matheuses grave un à un les àcheions de cette femeuse sociéte secrita pour treée Pour de fare, vous vous eppurez sur trois types de « personnels ». A vous ou ben arbitrago entre argent et hommes de moin. Le eysteme de vou vies emple de net Wars vous permet de vous concentrez our votre tactique. 5 ne vous reste plus qu'is entiter le cost

LA VIE AUCHAN



SEPTEMBRE 1999



Chaque mois, le meilleur des jeux disponibles sur PC CD-ROM

🕒 Les affaires du mois



249 F L'Amerzone Codemasters



199 F Collection Pack 5 CD-Roms Micro Application







Version testée : bêta intégralement en français

Problèmes rencontrés : aucun, si ce n'est que nous n'avons pas pu vèrilie le jeu en réseau via le Net et que nous n'avons pu jouer qu'à deux joueurs faute de plusieurs versions du jeu

Command & Conquer Soleil de Tibérium

Les mines du général Solomon

Après la demi-déception d'un concurrent tel que T.A. Kingdoms et devant ses nombreux retards, toute la rédaction était plutôt inquiète quant au résultat final de ce titre. C'était mal connaître

Westwood Studios qui, sans révolutionner le genre, offre à tous le jeu ultime !

ane. NOD. GDI ... Command & Cooquer quoi ! Des noms légendaires depuis 1995 qui constituent, avec Warcraft et peut-être Total Annihilation, le fleuron du jeu de stratégie en temps réel. Le seul jeu du genre à avoir vraiment réussi à imposer son univers dans l'esprit de millions de joueurs à travers le monde, convertis pour certrins à la cause de la confrérie NOD, et pour d'autres à celle du GDI. Après diverses exteosions, une forte présence de la communauté des

« petite » digression avec Alerte rouge, considéré à tort par benucoup comme Command & Conquer 2. l'équipe de développement, enterrée dans son bunker secret en plein désert du Nevada, travaillait depuis près de cinq ans sur la vraie suite de C&C: Tiberian Sun (Soleil de Tibérium au pays de Jeanne d'Arc). Des mois de réglages, de modifications et de tests pour finalement aboutir à ce qui semble être à l'heure actuelle, le meilleur jeu du genre. Après près d'un an de retard sur les premières dates annoncées, le titre e'innove joueurs de C&C sur Internet et une pourtant pas beaucoup au premier



Vette brane commandant n'accorde même pas un petit regard à son allige then c'est une muisseur mais elle a boat de même certains argunesés

semblent meme taire état du retour faire plus violentes et des rumeurs du NOD semblent à nouveau se En cette année 2030, les attaques sames d'années de contamination. unimions ante à decidees disobnotorq ob ridus á magnem nement appelé les Mutants, comperes les Oubliés, plus commuplanète. Reste dans les zones temri ap jos-suos oj surp ofinjai ovnozi par or fican, tandis que les NOD ont souce Sproces bossines, charguées torces GDI se sont replides vers les sounant le faune et la flore, Les a la surface de notre planète, empoi-

nasilites sient platte cleasis, sullicaes actainment le systeme de particules Attention aux débuts qui present endommager les unibles trop proches зившире во термине посхоляришем mystérieux minerai organique, lender. En outre, le Tibérium, un héritière de feu son charismatique commun born se revendeder commo vantes, deux factions internes se bête au cours des trente années suibendant avoir repris du poil de la mort, la confrérie NOD semble cebacumea len et son epet baçanme grand gomou Kane. Vaincue dans le outre nouveau, dominée par son on size opeopy-size; no séed sacios senou possigiaire, essayant de pousconfrerie XOD est, elle, une organitendre la paix dans le monde. La de l'ONU, ayant pour but de dênisation milituire, issue directement bal Defense Intitative) est une orgaputsemment amoles. Le GDI (Glo\$2.6, P. LAUSSHOT 41, 193-LA promise constantion qui vilnacora non sizarre el inquisito del consora non sizarre el inquisito del consora non sizarre el inquisito del consora con sizarre del concioni del co

33 Mo de RAM; See Trop mai sur un P166 avec C&C. 2, surrout que le jou nomme pouvas fundam en manue anon l'emples even anon manuel An administration of the property of the prope

Managari Incidence

satinu'b seq atrice n IF 2

naritimes, les unides voluntes













Command & Conquers Salul de Tiberium



planquer des unites derrière des bâtiments.

de Kane, revenu d'entre les morts pour assurer l'émergence de son ordre nouveau.

STRATÉGIE POUR TOUS

Comme vota I here done consperi, en mode Solo, you suree Je choice entre deux campagnes, radicalement différentes mais se dévotate tout de même distinct out de même dans une même trame sociauristique. Que vous choisisser la campagne NOD on la GDL, vous amer dut a levoir ou use vingaisse de missions de chaque côté. Pas assez me diront le septisse, mais pour tempérer un peu cette réaction simpliage, jet un présent pas de choices. Tout d'abord, vous avez le choix entre trois en tiveaux de difficiel.

tants, sachez que le niveau 1 constitue déjà un sérieux défi pour les habitués de la stratégie en temps réel et le niveau 2 un challenge qu'il faudra vraiment réserver aux bêtes de combat. L'équipe a d'ailleurs bien fait attention à rendre l'LA progressivement plus pointue, sans oublier une routine pour le déplacement des unités d'un point à un autre (parhfind) à la limite de la perfection. Si dans les premières misstons, l'enneme ne se montre pas particulièrement agressif ou imaginatif dans le développement de ses bases, les choses se compliquent sé-

culté. Si le niveau le plus faible sera

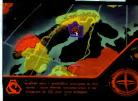
un excellent choix pour les débu-

Continue unities on our place on moints grander applicals à devotice les admissions.

cu 9 l'D mattre part, si les d'ents ou treis pennières missone permettent d'assimile l'interface de jou e les tacteques de base, sochez que rès viei il montre plassicars beures pour finir la missidec mission, non seulement de fait de l'I.A. de vos ennemis mais assai de pur les objectifs, de plus en plus complexes à natendre. En outre, si leur saccession est globalement linéaler, 19 y urun pur moments la possibilité de choisier outre deux missiones. Dans ce se-sa-ba, une des deux permettre de ses-sa-ba, une des deux permettre de ses-

Pendant le ávirjung, une carte d'esat-major et des explications viendront vous presenter vou objectifs avec parfois le choix entre deux posses a lovantir





Historians of l'univers C&C

1992 : Dune D'accord, ce n'est pas un produit C&C mais ce fut le premier jeu de stratégie en temps réel

de Westwood et même, on peut dire le premier tout court. Sass lui, Command & Conquer n'aurait jamais existé !

1995 : Command & Conquer

Numéro 80 de Génération 4 avec cette première apparition du GDI de la confrérie NOD et surtout

de son chef : Kane. 1996 C&C The Covert Opera 1996 : Command & Conquer Alerte rouge

Notre cadeau de Noël de fin 1996, avec un produit dans la lionée de C&C mais pas dans son univers ce qui explique que nous ne l'appellons pas C&C 2. On retrouvait plusés le thème pays de l'Est contre l'Occident, avec du Multijoueur en béton et deux extensions qui suivirent très vite : Counterstrike et Mission MAD.

1999 : Command & Conquer Soleil de Tibérium 30 ans après les évènements de Command & Conquer, le retour de Kane ? Des allens à l'origine

Construire des silos ou careto

du Tibérium ? Une fin de jeu annonçant en tout cas clairement la couleur : il y aura un C&C 3...

> pénéral de simplifier la deuxième et il ne tiendra done qu'à vous de ten-

ter directement la mission principale mais je vous conseille vivement de faire d'abord la mission d'approche ear du coup, vous aurez moins de soucis par la suite. Un briefing au début de chaque mission, avec parfois des vidéos ou quelques secoodes de «cinématiques» avec le moteur du jeu vienneot guider un

Agres chaque mission, un écran re

peu le joueur, avec en permanence la possibilité de revoir les obsectifs (primaires et secondaires) à atteindre. Pour donner encore un

peu plus de rythme et de vie aux lisé en fait un mélange de 2D et de missions, ces demières seront par-3D Voxel pour autoriser la gestion fois entrecoupées d'événements d'un plus grand nombre d'unités en particuliers : renforts qui arrivent, simultané. Certes, on a droit à un un des objectifs qui est modifié peu de relief, à plusieurs niveaux de jeu avec des collines, des ponts sons lesquels on peut passer et des précipices. De même, les explosions, les effets de fumée et surtout les jeux de lumière dynamiques sont un régal, mais cela manque parfois un peu de vie. Et franchement, certaines de ces unités ne sont pas vrajment très jolies, même si quelques animations des fantassins relèvent un peu le nivesu du tout. D'un autre

côté, lorsque l'on réalise le nombre

d'unités qui s'affrontent sur une

GRAPHISMES 2D VOYEL

Si côté scénario et ambiance les

soudainement...

choses sout plutôt de très bon augure, la qualité graphique du jeu risque de décevoir les fans. La réali-

sation est parfaite lors des écrans de présentation, des séquences vidéo et de l'interface globale du jeu, mais dans le jeu lui-même, on est légèrement déçu tout de même par les graphismes des unités et des décors. Il semblerait que Westwood aut uti-

du B.A. BA pour accélérer le



Command & Conquer: Soleil de Tiberium



Dans les roses élacres, attention à vos unités lourdes sur les surface gelées... la gluce peut céder !

du fait qu'il fallait que le tout puisse être géré par un éditeur de cartes, on oublie très vite ces quelques critiques pour se replonger sauvagement dans les affres des combats pour la possession du Tibérium Comme vous pouvez le constater, la vue n'a pas beaucoup changé non plus, avec trois résolutions offertes pour profiter du jeu en milliers de couleurs. Vous avez le choix entre le 640 x 400, le 640 x 480 et le 800 x 600, avec une absence remarquée du 1 024 x 768. L'explication nous a été donnée par Westwood Studios, avec comme argument premier le fait que diriger les unités sur une résolution trop haute demandait de complète-

Souvent, en début de mission vous



ment modifier tous les réglages pour procurer le même plaisir de seu-Deuzio, les PC et la carte vidéo nécessaires seraient alors des monstres de combat et sur ce point-là, l'équipe a encore une fois essayé de garder la tête froide, pour faire tourner le jeu sur des PC bas de gamme (P166, 32 Mo de RAM).

PRODUCTION HOLLYWOODIENNE Nous vous avions prévenus de la présence de quelques pointures échappées du 8º Art pour les scènes cinématiques du jeu, mais Westwood a bien compris qu'il ne suffisait pas de mettre des noms célèbres sur un jeu pour le vendre ! Ils ont

done doublé leurs investissements pour améliorer la qualité vidéo des scènes, avec un système bien loin du mode entrelacé plutôt moche des précédents jeux. Le mélange des images de synthèse, des décors et des personnages évoluant au sein de ces derniers est une petite merveille et ce sont plus de 40 minutes de séquences qui vous raviront tout au long des campagnes. Les musiques sont elles aussi très bien intégrées au jeu, même durant les combats, avec surtout une localisation de très grande qualité. Les voix françaises sont superbes, avec de nombreux

commentaires de vos troupes et des





ment est achevée... Le plus agréable vient de l'intérface qui n'a quasiment pas changé, offrant totjours une superbe jouablilé. Du coup, en quelques secondo en retrouve ses repères pour ceux qui connaissent C&C on Alerte qui connaissent C&C on Alerte rouge, tandis que les débutants apprendront, via les premières missions d'apprendissage, comment ut-

Le duo internal des strees de Kane Si Stexik a la gueste de l'emploi, la belle

liser le produit. Le jen fonctionne toujours avec une ressource à «moissonner», le Tibérium, grâce à des véhicules : les collecteurs. Le cristal de Tibérium est en fait décliné en deux sortes, le vert et le bleu, le deuxième étant beaucoup plus riche et instable. Cela signifie done qu'il vous rapportera plus d'argent (pour initier les constructions), mais cela veut aussi dire que si vous tirez dessus, il explosera. On peut done facilement envisager d'envoyer un collecteur bourné de Tibérium bleu dans une base ennemie, pour le faire exploser et dévaster gravement les structures adverses. On retrouve toujours sur la droite des icônes permettant de construire les bâtiments et les unités. Pour faire

fonctionner les divers bâtiments, il faut aussi les alimenter et donc construire des centrales électriques. Un manque de puissance peut soudain occusionner un ralentissement dans la production d'unités, une comoure de vos défenses automatiques on de votre radar... Vous l'avez compris, une stratégie payante consiste done à très vite pulvériser la production électrique ennemie, histoire de ramollir sériensement la ou les bases canemies. Pour le reste du jeu, même si certaines missions demandent un peu de finesse, il s'agit globulement de construire et de développer sa base. Tout commence bien sûr par un véhicule de construction mobile, pais par une centrale électrique, pais une

Les cinématiques nost vraiment superbes, resument souvent en quelques secondes vos vains efforts des nonrédeates hourses





unite possède un look medit par rapport a CSC et Alerte rouge sout en

raffinerie et une caserne. Ensuite, divers autres nouveaux choix apparaissent au fur et à mesure des nonveaux bâtiments construits, Pour diriger une unité, c'est très simple. Un clic dessus la sélectionne. On peut même les grouper en tirant une fenêtre. J'ai groupé jusqu'à plus de 40 unités ainsi, leur assignant alors un raccourci clavier («CTRL+«0 à 9>*) pour ensuite, en appuyant sur leur chiffre immédiatement, les sélectionner et les envoyer fondre sur l'ennemi. Lorsque vous leur donnez une direction, un trait bleu indiquant le chemin emprunté apparaît

oouveauté appréciable qui permet de bien voir ce que vous faites, qui a été affecté par votre ordre, si votre unité risque de passer dans un champ de Tibérium (mortel au bout de quelques secondes pour la majorité des fantassins...). La production d'unités peut, elle, être mémorisée avec insent'à 5 fantossins et 5 vollei. cules en simultané. Si yous me demandez pourquoi cette limitation, je vous répondrai que c'est par souci de jouabilité. Sinon, le jeu aurait été sûrement trop confus et cela ajoute

quelques dixièmes de seconde, une





LES FRAILES ON TURFAINM

Général James Solomon (James Earl Jones)

Sa trombine yous dit quelque chose ? Normal, puisqu'il a tourné. dans des dizaines de films. Plus connu comme étant la voix de Darth Vader dans la première trilogie Star Wars, il avait délà participé à des

ieux vidéo, doublant des voix pour des titres tels que The Lion King (Virgin) et Under a Killing Moon (Access). Jouant généralement des policiers ou des militaires, il reprend donc lei ce rôle, en tant que chef. suprême des forces GDI, avec un jeu de scène parfait. C'est lui qui envoie au casse-pipe le Commandant Mc Neill, bien à l'abri dans son O.G. C'est bien d'être chef I

Jones Kane (Joe Kuçan) Un bon ieu est comme un bon film : il n'est rien sans un bon méchant.

d'être un acteur professionnel. Joe

Or, depuis Command & Conquer Kane incarne à la perfection le suppôt de Satan, le despote

omnipotent, le tyran sans pitié. Loin

Kucan est surtout le directeur de production et de tournage du jeir, une double casquette qu'il assume avec brio. Présumé décédé à la fin du précèdent jeu, il nous revient, ressuscité des morts, trente ans après. sans la moindre ride... Bizarre I

Commandant Mr Nell

(Michael Biehn) Je vois détà les demoiselles se trémousser sur leurs chaises à la seule vue du beau et mystérieur Michael Biehn. Souvenez-vous de Kyle Reese, le héros humain du liv

premier film Terminator (un des un petit élément stratégique fort up- marines de Aliens, Hicks pour les fans). Il dirige bien entendu les forces GOI sur le terrain, dans un rôle et des tenues qu'il a l'habitude de revêtir habituellement pour le grand écran.

Colonel Anton Slavik (Frank Zagarino) et Oxanna Kristos (Monika Schnarre) Ce duo redoutable représente les deux sbires fanatiques de Kone.





Oxanna (Monika Schnarre) Le bras droit féminin du colone Slavik allie charme et létalité. Il faut dire qu'elle a eu fort à faire, délis. avec le beau Georges Clooney dans

Les étoiles ou Tinéaum



Umagaan (Christine Steele) Cette mutante pourra devenir une alfiée de choc pour les forces GDI. Pour seuver son chef Stratos, elle n'hésitera à tomber entre les mains des forces NOD.

Chandra (Kris Iyer) Le bras droit de Michael Biehn. Un rôle discret qui souvent dans un film, finit sa prestation en quelques minutes, haché menu par le gros méchant. Résistera-t-il ici à Kane ?





(Francisco Quinn, fils d'Antony) Encore un des afficiers du NOD trafiquant de droque à ses heures perdues. Il a joué dans Platoon., Un film de prédilection !

General Vega

Hassan (Adoni Maropis) Même si on ne le voit pas très longtemps dans le jeu, ce chef des armées de la confrérie possède la tête de l'emploi



Larsque vous cibles une unite ensemie et qu'elle est detrute

de mait les unités sent molas encore, Tiefiltration d'une base

(mors, raffinerie de Tibérium, portes automatiques...) mais très rapidement, vous apprécierez de sérieuses différences, issue de la philosophie guerrière de chacun. Les GDI sont très axés sur la technologie, avecdouc des robots, des bombardiers et des chasseurs, de l'infanterie équipée de fusils à impulsions ou de grenades, de l'infanterie volante, très pratique pour la couverture aérienne et l'attaque de cibles difficiles d'accès... On peut bien sûr aussi

réciable au final. Bref, tout est relativement classique, mais l'ensemble est parfaitement homogèoe et fonctionne à merveille.

DEUX JEHY EN IN

Chaque camp possède bien entendu quelques éléments en commun compter sur un médecin qui spiene automatiquement les blessés avoisi-



nants. Plus rigolo, le transport amphibic permet de très vite contourner l'ennemi, sans avoir à se cultiner les ponts, souvent considérés par l'eunemi comme des cibles privilégiées. Pour les bâtiments, quelquesuns du GDI peuvent être améliorés, comme les tourelles de défense, sur lesquelles vous pouvez ajouter soit des batteries de missiles sol-air, soit un lance-roquettes pour éliminer les menaces terrestres. Done les dernières missions, vous aurez austi le canon à ions pour faire tomber des faisceaux ioniques n'importe où sur la carte, ou encore le canon à impulsions électromagnétique, immobilisant pendant quelques secondes les véhicules. Les NOD sont, eux, plus axés sur la discrétion et la sournoiserie. On a par exemple alors accès au tank furtif, sculement détectable par

l'adore surtout le VBT souterrain. Il s'agit d'une unité de transport souterraine, quasiment indécelable et qui permet donc d'investir facilement les bases ennemies mal protégées avec ses troupes. Il est à noter aussi que l'équipe a volontairement limité à un le nombre de certaines unités trop puissantes, pour ne pas déséquilibrer les parties en mode Multijoueur.

LE COIN DES PROS

En fait, le jeu est bourré de raccourcis clavier qu'il faudra apprendre à maîtriser impérativement, pour très vite se recentrer sur sa base (X). pour suivre une unité, pour établir un parcours à l'aide de points de contrôle (waypoints)... Ces derniers permettent par exemple d'entourer sa base et d'ordonner ensuite à un



GD DÉCHAÎI

la paix

IUVELLES RECR



mis officiers du GDI, event de vous lancer dans la betaille, venez vous entraîner avec notre nouvelle simulation virtuelle de bataille. Vous pourrez définir vous-même les peramètres des combats : la taille de la carte (longueur et largeur), le type de terrain d'entraînement (toundra, désert, steppe glacée, etc.), le nombre d'opposents, leur intelligence, la couleur des troupes engagées... Des dizaines de paramètres qui raviront les plus enduros comme les novices. Vous pensez avoir créé la carte ultime ? Sauvegardez-la grâce à votre code et essavez de lancer un défi à

votre peloton ou même à votre supérieur. Pour ceux qui préfèrent improviser, l'ordinateur se chargera alors de créer un décor pour vos opérations. Ainsi, ne craignez

plus un adversaire qui conneît per cœur une carte. Convivial, puissant et pratique, notre simuleteur de scénarios est sans aucun doute le meilleur du marché, laissant augurer très vite de l'apparition de centaines de

nouveaux défis sur tous les ser-

NOUVEAU PROTOTYPE MAMMOUTH MARK II

N otre Mammouth re-vient sur le chemp de bataille dans se version 2.01. Détruisant n'importe quelle unité en un ou deux coups, il possède des défenses antisériennes redoutables. Mais les technologies employées nous empêche malheureusement d'en lâcher plus d'un

à le fois sur le chair à pă-



KANE EST MORT



ontrairement aux recentes assertions des immondes membres de la confrérie NOD, nos savants ont à nouveau autopsié les restes du cadavre de Kane et il n'est pas près de ressusciter. Lin habila montage vidéo semble trainer sur les ondes mais ne vous v trompez pas, amis du GDI. Kane est MORT. Par ailleurs, suite à la découverte d'un vaisseau allen dans le désert, nous cherchons des volonteires pour une mission très enrichissente. De préférence

cane femmes ni enfante

BON ANNIVERSAIRE

veurs du Net.

e chef suprême de nos ermées vient de lancer un appel aux forces vives de la population GDI pour venir renforcer les troupes victorieuses en lutte contre l'envahisseur NOD. Amis défenseure de l'humanité et des Dubliés, venez yous engager à vie dans nos troupes d'élite. Découvrez la nuissance de nos fusils mitrallleurs à balles creuses. Explosez ces infames NOD à coups de roquettes à fragmentations ou envolez-vous à l'aide de nos Jetpack pour intégrer un de nos essalms de querriers volants



MICRO-ONDES MOBILES

rande découverte de Grenue sevents evec le désintégrateur une unité mobile dotée d'un faisceau à résonance barmonique, pour détruire n'importe quelle unité ou structure. La portée du faisceau est assez courte. melts nos têtes pensantes essavent surtout d'accèlérer le véhicule, encore un peu lent. En outre, ne laissez pas vos hommes devant ce grand Saten des forces du NOD.



NOD

MAGAZINE 21 janvier 2030

Kone's century



Architecte en chef

a Cotorel Vega vient d'obtenir la midullie d'innessur pour la capture de la base GDI des le sectour Alpai, 7. Roshi prus forte préventer des forses au l'inness ensemises. Après avoir déployé son chantier de construction à proui mid de deux Rivers des Tiberium testieure voile à nos services accessal, le met au veres semble avoir ensuite mehaltée sur trois contraise électriques, pour ensuite confinuer avec le cesseme et l'uture d'enmement. A partie de la, voui a pressaine de nos force pourtant en infériciré numérique, il ai très vite construit deux autres collecteurs, poui s'abboré à sa tratégle autour d'une

construction en batterie de centrales électriques, histoite de s'assure un approvisionnemnt d'émargie, fistribus de la surface de la companya de la companya de fisant pour sel sencer ensuite dans la mise en plans de ses défenses. Melhaureusement pour ce sinitarie sul. Il a eu la mauvaise lidée nessite de masser ses troupes au même endroit, offrant une cilip privilégies d'a su même endroit, offrant une cilip privilégies d'a missiles chimiques I Belle tentative, mais quelle grossière erreur pour filer !



D'ÉLECTROMAGNÉTISME

Suita à notre récente de décidente dans le vaillée de Deine, nous tenons à trappaler à nos officiars an cule chef que le canno à linqual soins électromagnétique sur l'arces elle paralysers et certe elle paralysers et unites matinées en les unités matinées en l'enteries unités un autre de dem millaire serà élépoirer sur nos troupes il Kann ne parandomen plus les entrus.



BARBECUE PARTY U'ils brûlent en en-

fer I Tel un démon sorti des entrailles de la terre, notre nouveau váhicule lengue du diable lance des jets de napalm sur toutes les unités qui croisent sa route. Sans pitié, cette unité tectique possède en autre notre dernière foreusc à ultrasons, permettent de passer sous les lignes ennemies pour surgir eu sein des défenses ennemies et semer le Chaos Gloire à Kane !



RÉPARATION EXPRESS



V otra tank furtif perd de l'huille 7 Vojtne artillerie i unutre pêtrade 7 N'oublier pes de commander a votre usine d'armennent a plus proche notre. Plosde ou déparenuse automatique apéciale Série Kare, Plasde ou senir d'un groupe d'unités bindiesa les possades la toute dernière la Modèle X-19 II, réparent d'elle-même ne monière dépair. Perculiairement efficae sur les tanks Sécrabbèes, elle remplace aussi tous les bilindeges en en Tankium.

MORT AUX TRAITRES



A près la trahison télé-visée du général Hassan, c'est au tour de notre plus grand savant le Dr Moblus, de passer à l'ennemi. Haureusement, il n'a ou détruire ses notes et nous avons done pu remonter aux sources de sa découverte incrovable. Le Tibérium est bal et bien une bénédiction tombée du ciel. d'une étoile plus précisément. Nos amis aliens arrivent pour instaurer un ordre nouveau 1

L'IMAGE | LE SON | LA MICRO | L'ÉLECTROMÉNAGER

Partez vers le nouveau siècle avec une technologie d'avance!

11990 FRS

ORDINATEUR EXOS ATHLON 500

· Caractéristiques :

- Processeur AMD Athlon à 500 Mhz Mémoire vive de 128 Mo SDRAM - Disque dur de 13 Go
 - Mémoire vidéo 16 Mo TNT2 + TV out - Lecteur DVD-ROM 6x - Modem 56 Kbps
 - Kit enceintes avec caisson de basses - Moniteur 17 pouces PHILIPS I-LINE Livré avec Windows 98, MS Works 4.5a. Need for Speed, film DVD







TELECOM

HACHETTE

Garantie 1 an.

CYCLOPEDIE HACHETTE MULTIMEDIA 99



 Avec l'encyclopédie Hachette 99, prenez de l'avance et gagnez le monde de demain. Du 1er septembre au 20 Octobre 1999, la chaîne Planète offre* à tous les acheteurs de l'Encyclopédie 99 la version 2000 de l'Encyclopédie Hachette

* Voir conditions de l'offre en magasin.

 Avec Waïka 9, bénéficiez de l'accès internet gratuit et illimité, d'un nombre illimité d'adresses E-mail et de 25 Mo pour l'hébergement de vos pages Web personnelles, et tout ça sans abonnement.



le Certe Microshop est faite pour your



IMMENS + AUBAGNE + AULNAY-SOUS-ROIS • AVIGNON LE PONTET • BETHUNE • BORDEAUX LE LAC • HORDEAUX MERIBNAC • BOULOBNE ST MARTIN • CAEN • CA

BOULANGER Vous ne le regretterez jamais

LE CONTRAYIN DE GEORGE Pas de doute possible e'est

- dy Command & Conquer. La trauce est toulours la
- même et pourtant, elle prend entore parfaitement. Les nouveaux bătiments et
- unités aissi que la multitude de stratégies qui en décaulent font de ce Saleil de Tibénium le must du must dans le geure. Exit Staerraft et autres Warzone 2100. Kane et ses amis reprennent As place out leur revient de direit. Et le fait que ce soit le
 - meilleur de sa catégorie ne read qu'encore plus dommage (a payvrete affligeante et honteuse du graphisme. Le meilleux qui, mais pas le plus breu !

es troupes de NOD en poir et

rauge, celles du GDI en couleurs

rdien ou hollywoodlen?



qui se remplit.

selon le percours ainsi défini, en attaquant tome unité engemie détectée. On peut les utiliser pour ordonner à vos collecteurs de suivre un chemin bien particulier pour atteindre tei ou tel champ de Tibérium à moissonner. On peut surtout v inclure des arrêts dans des bâtiments, pour réparer des unités, recharger leurs munitions... Si l'ingénieur permet globalement de réparer les unités blindées et de reconstruire des





mbattage de fetur ? Alice 5. ermineter 3.. ou Command 5 Conputs 3 ?

ponts endommagés, il peut surtout toujours s'emparer des bâtiments ennemis, ce qui eo fait une unité redoutable. La variété des unités nermet surtout d'élaborer assez rapidement des tactiques et des stratégies d'attaque onginales, qui laissent augurer de grands momeous en Multijoueur, véritable point fort du produit. Avant de s'essayer à ce mode, un tour par le mode Escarmouche devrait vous permettre de vous entrainer. Comme vous pouvez le lire dans Le GDI déchaîné, il permet de créer en quelques secondes des curtes d'une grande variété. On aurait bien aimé pouvoir ajouter quelques éléments de scénario, des évènements se déclenebant à cer-

même pas trop eo demander. Nous avons quand même pu essayer le Multijoueur à deux et c'est encore plus génial que le jeu en Solo. Si dans un premier temps, on retombe dans le travers de production en masse de troupes pour des envois massifs sur la base ennemie, on comprend très vite qu'il faut plutôt utiliser intelligemment les spécificités des unités de chaque camp pour élaborer des attaques autrement plus redoutables. Westwood promet en outre un tout nouveau système de BattleClans sur son serveur gratuit WOL. Vous pourrez participer à des tournois, vous regrouper par clans, souvent constitués par des gens issus de la même zone géographique



Les deux leulers mutaets se freit use pose Kit-Kat. Vu comme cela. ils font un peu feltelt mals dans



voir émerger des Ladders totslement francophones. Il sera possible de participer à des parties pouvant accucillir jusqu'à buit joueurs en même temps, et le système de générateurs de cartes aléatoires empêchera tout avantage de connaissance du terrain. À l'beure du test, les serveurs n'étaient pas encore en place mais d'ici le mois prochain...

LE TEST MALGRÉ TOUT

Pour finir le test, une petite remarque coocernant Westwood Studios, se refusant obsrinément à laisser à la presse des versions testables en V.F. début août, alors que le jeu était déià en cours de duplication puisque sortant le 27 août. Du coup.

membres de l'équipe de Westwood Studios (dont son directeur himself Brett Sperry), un week-end complet à la rédaction, deux nuits blanches à la clé... des conditions de test à la limite de la correction. Pour justifier cette façon de faire, le développeur avance la crainte du piratage, surtout sur ce produit, le plus attendu du moment, avec a priori des personnes peu sûres, même dans le milieu

de la presse spécialisée. Alors qui est à blâmer ? L'éditeur qui ne fait nas confiance aux journalistes, le journaliste consciencieux qui essaye de tout faire pour tester le ien dans de bonnes conditions et bien vous consciller ou surtout ces crétins qui n'ont aucune éthique profession-

L'AVIS DE DIDIER

- ♣ Quel plaisir d'annuler ses deux derniers jours de vacances pour passer un week-end au bureau! Ne m'attendant nullement à
 - un produit novateur, j'ai été comblé par Soleil de Tibérium.
 - avec une excellente suite, une jouabilité réalée à la perfection.
 - une bonne durée de vie, un scénario pour les deux campagnes très sympa et surtout des vidéos de grande qualité. Le plus
 - appréciable pour moi reste cependant l'éditeur de scénarios, et
 - surtout les possibilités offertes par le Multijoueur. La richesse des stratègies possibles est parfaitement balancée. Un bijou I



nant attendre le numéro prochain pour vous fournir un test complet du jeu Multijoueur, n'ayant pu jouer à ce demier que pendant deux jours. Or, devant la richesse du produit dans ce domaine, nous serons done dans l'obligation de vous présenter pos impressions en réseau dans le prochain numéro







Hither regions below becomes a construction of great and the second of t

Version testée : master français Problèmes rencontrés : très rares bugs graphiques

Darkstone

Le Diablo trousses

Longtemps après Diablo, un peu avant Diablo II, Delphine Software nous livre un Darkstone tout en beauté, tout en 3D, tout en heroic-fantasy et avec de multiples quêtes alléchantes à se mettre sous la dent. Succès annoncé d'un jeu sauvage et ô combien jouissif.

oilà bien longtemps que l'avais reconvré un visage plutôt humain. Mes puits étaient pormales. Plus de cauchemars, plus de suées, plus de cus nocturnes. J'étais devenu équilibré, en somme. Un «monsieur Tout-le-monde » comme on en voit tant dans les rues. Ma dernière cure de désintoxication remonte à bien longtemps. C'était juste après la sortie de Duke Nukem 3D. Trop de stress, trop de nuits blanches, abus de pizzas froides et de bières, m'avait dit le docteur. Et hop, voilà que Darkstone arrive et

que ça recommence. J'an le regard d'un lapin albinos soultené per des valoches noires. On neut apercevoir quelques restes d'anchois et de pâte de pizza dans ma burbe de trois semaines. Mon tee-shirt, blane à la base, ressemble à un patchwork issu tout droit d'un magazine féminin. De ma triste personne s'échappent des exhalations nauséabondes rendant mon appartement vide (ma copine est partie... avec les meubles) insupportable, même si les fenêtres sont toutes ouvertes. Ne riez nas. vous allez connaître vous aussi cette décrépitude, cette dégénérescence >

LE BESTIAIRE

Des bébêtes,il en existe un sacré paquet, mais voilà la liste des plus communes. À vous de vous monter un petit tableau de chasse. Le poulet

Animal sournois par excellence

graines pour se laisser porter par les délicates saveurs de la viande de héros. Bon, entre nous, ils ne vous font pas trop mal et un coup d'épée





Il pullule dans vos caves et vient désormais vous titiller les chevilles dans les donjons. Pas de risque de choper la peste, le problème se règle un coup d'épée, ou n'importe quel objet contourlant



Le sergent

Qu'il solt petit et vert ou Cobra. le serpent n'est pas de vos amis. chances de toucher sont rares, l'énée l'arc, du fait de sa petite taille.



Cette saloperie a queue de serpent agite ses lolos sous votre nez et vous plante un cimeterre dans le dos. Le probleme, c'est qu'elle per mort se conclut par l'échappement



Le squelette

Le squelette est très difficile a shooter a l'arr, sans doute narre que sans le blesser. Pensez donn ou masse a portee de main.



oôté, Irma, guérisseuse et identificatrice d'objets. De l'antre, l'aubergiste vendant à des prix un poil exagérés quelques mets pour aventuriers affamés, car le ion gère la faim de vos héros. Un nen plus loin

inévitable. Tout a commencé au vil-

l'armurier. Pas grand-chose à vendre le pépère, à part un équipement de base pour mon béros et sa donzelle. Encore quelones pas et un instructeur leur enseigne, moyennant fiances, des compétences allant du commerce à l'identification







lage. Avec sa guenle d'assassin magicien vend des potions de même accompagné de Monillette. mana, de vie, d'anti-poison, et sa compagne amazone, Gizmo quelques parchemins on livres de n'inspirait pas confiance. Et noursorts. Reste enfin l'usurier, qui tant, c'est un garde qui lui a fait place vos économies afin d'alléger faire un tour du propriétaire. D'un votre sac à dos. Car vous avez un sac à dos où ranger tous vos obiets. Vous pouvez aussi faire un petit tour au parc d'entraînement, mais cela n'a pas grand intérêt sinon traper sur un monstre sans ancone récompense à la cié.

d'objets. À ses côtés, une sorte de

Après ce tour de village, c'est la cobue. Chaque villageois vient vous









voir et vous parle d'amulettes, de vases, de boucliers, d'armes et i'en passe, qui ont disparu et qu'il faut retrouver. En attendant la pluie. c'est toujours ça pour commeucer à se faire les dents.

HISTOIRE D'EN RIRE

Gizmo et Mouillette arrivent donc sur les terres d'Ardvll. Là, deux donjous de quatre niveaux les attendeut. Quatre terres différentes vous attendent et chacune comprend deux domons et généralement deux quêtes appexes... pas si appexes que ca. À neine un pas nosé entre les arbres Gizmo recoit un coun d'épée de la part d'un hobsobelin. Et bop, on bui rend la pareille et il s'écroule en râlant, la tête séparée

meilleur effet. Les deux compères se baladent un peu, tuant tout ce qui se met en travers, récupérant ch et là quelques précettes, armes, armures ou potions. Il suffira d'un parchemin de portail pour revenir directement à la ville revendre ces breloques. Quoique les potions de mana, de vie et d'anti-poison peuvent être utiles... Finalement, les deux béros gagoent un niveau et ont six points à rajouter dans leurs caractéristiques. De bon augure avant de descendre dans le premier donion! Un court chargement et les voilà au bas des marches. La première porte s'ouvre et... danned! Une embuscade de squelettes ! Mouillette se lance à l'assaut tandis

du corps dans une serbe de sans du

La waverne

éable a shooter à l'arc. Cela peut vous éviter aussi de vous faire mpoisonner, Certaines espèces vous halancent des éclairs mais aucune lest immortelle. Qu'on se le dise.





Le hoboobelin

Peureux, le hobgobelin ne vous il prendra la fuite. Ne les



de viande peu dangereux. Sa taille en fait une bonne cible pour les fleches. Certaines espèces vous lancent des dagues ou des haches de jet qui ne sont pas trop endommageantes.



Cette bebete est redoutable. Elle peut yous empoisonner et sa netite taille en fait une cible difficile à pour en venir à bout avant qu'elle ne yous saute au visage. Attention aux araignées géantes.



Le spectre Âme errante, le spectre est un

l'arc, pour ne pas succomber. issez-vous, ça rapporte plein de





La quèpe Non seulement ses saloperies

d'insectes piquent, mais certaines des eclairs. Heureusement, elles ont quelque arme que ce soit.





LE BESTIAIRE

La chauve-souris

yous à atteindre sa cible





L'amazone Elle est un peu enroble.

coupe le sein et vou harcèle de fleches. Per efficace au coros à com-(dommage !), elle résiste tres mal également aux peine de latter de la nana mais elle est un poil







Le scorpion

Assez énorme comparé à ceux que nous connaissons, leur pique mortelle. Frompt à vous empoisonner, le scorpion



 que Gizmo inonde ses adversaires de flèches. Re-damned! Mouillette succombe à ses blessures. Heureusement, Gizmo termine le boulot scul et se sert ensuite d'un parchemin de résurrection pour ramener su donzelle à la vie. Mais comment nos deux héros en

sont-ils venns là au lieu de copuler bien centiment chez enx sans rien demander à personne... hein ?



Draak, mi-homme mi-dragon, terrorise les terres d'Ardyll, de Margher, d'Ormar et de Serkesh. Vous, vous revenez an village de votre enfance. Comme vous avez l'âme d'un aventurier et que l'on vous charge de retrouver les sept cris-



taux capables de défaire l'infâme. vous vous lancez de suite à corres perdu dans la bataille du bien contre le mal. Bon, ca sent le Diablo, c'est du Diablo, mais avec tellement plus de choses...

Dès le début, huit personnages différents sont à votre disposition. Deux sont catalogués guerriers : le guerrier et l'amazone. Deux autres sont volcurs : l'assassin et la voleuse, deux antres encore sont ma-





giciens : le magicien et la sorcière. les deux derniers sont prêtres : le moine et la prêtresse (voir encadré). silence, le vol à la tire et l'identifi-Ils partent toos avec un nombre décution pour ne citer qu'eux. Les

fini de points de vitalité, de force, gaerriers, eux, ont la possibilité de de dextérité et de magie. Cela va devenir maître d'armes, de réparer leur permettre de développer leur les obiets, de s'orienter, et i'en santé, leur toucher, leurs dégâts et passe. Les magos méditent, comleurs niveaux de sorts. munient, parlent différentes langues tandis que les prêtres exorcisent, An fur et à mesure de l'aventure. vous pourrez apprendre des compéguérissent et prient. Chacan pout tences propres à chacun des personainsi apprendre sept compétences à nages. Si l'apprentissage (pour gadivers degrés.

gner plus vite de l'expérience) est

accessible à tous, les voleurs pen-

L'ÉDUIPEMENT SAUVAGE

vent apprendre le désamorçage, le Les différentes classes de personnages définissent également l'équipement avec lequel votre héros deviendra un redoutable adversaire L'armurier vons donne accès aux équipements de chacane des



L'homme-lézard rés résistant, il vous l'achever. Ses coups et portent souvent. ne si sa lenteur vous confére un léger tage. À négocier de eférence avec une





Le vamoire Contrairement à ce que le vampire n'est pas facilement, que ce soit avec une simple epee ou avec un arc. Les suceurs de sang ne sont plus ce qu'ils étaient.







Quoigu'il en soit, l'orc est gros, faible, et résiste aussi mal à l'arme de Ses coups touchent

LES CLASSES DISPONIBLES

Le guerries Bourrin pur et dur, le querrier

préfère l'arme de poing à l'arme de jet. Une grosse armure, une grande force, une dextérité et une vitalité moyenne et une magie pas être beaucoup augmentée.



guerrier. Un poil plus sexy, elle privilégie également les armes de corps à corps plutôt que les ares utiliser la magie, si ce n'est les par exemple).



Le magicien

Pour lui, les sorts sont une occasion, il ne se bat qu'avec un ne pourra pas être



La sorcière

Elle est l'equivalent féminir de austule sur le bout du ner est capable de vous en faire pousser avec un simple regard elle est nulle à l'égée et ne vaut pas mieux avec un aec









classes. Les guerriers sont donc plutôt portés sur les épées et les armures, tandis que les voleurs préfèrent les guenilles et les arcs ainsi que les dagues et baches de let. Le prêtre et le moine raffolent de robes et bâtons. Chacune de ces armes et armures possède des points de vie qui diminuent au fur et à mesure qu'on s'en sert. Vous devrez donc les réparer régulièrement chez l'armurier. Les armes ont également des points de dégâts.

Les sorts sont nombreux et ô com bien intéressants... pour qui sait les maftriser et possède beaucoup de à la guérison, d'autres sont originuax et bienvenus. Le dôme mortel vous protège et blesse quiconque vous approche, la peur seme la panique dans les ranes, la termête repousse vos adversaires à plusieurs mètres et la transformation les change en poulet. Ils sout done nius faciles à tuer. Plus de 30 sorts sont ainsi disponibles et ce à des niveaux

de compétence différents. Des amulettes, anneaux, armes et armures magiques sont bien entendu disponibles, parfois chez l'ar-







est un bon mélange entre le querrier et le magicien. Il affectionne les robes tonnées et pourquoi pas les ques souples, et peut utiliser aussi bien les sorts que les armes. Sa magie et sa vitalité sont fortes, sa force est movenne et sa dextérité est faible. Il ne pourra pas beaucoup augmenter cette dernière.



La prêtresse du moine. Elle privilégiera donc, comme son acolyte les armes de contact (épées, quelques sorts. Le mix des deux Un sort comme Transformation. pour changer les ennemis en poulet suivi d'un coup d'épee. qui dit mieux ?

dans les donjons, à récupérer sur les corps des ennemis. Ils peuvent vous donner des bonus en toucher, en mana, en vie ou carrément augmenter vos caractéristiques. Certaines armes et armures n'étant disconibles.

rer primordiaux. Les quêtes sont multiples et seront pratiquement différentes à chaque nouvelle partie (à moins d'avoir sauvegardé celle en cours). Si l'exploration des donjons et caves peut que si vous avez un certain nombre paraître primordiale, il ne faut pas de points en force, dextérité, vitalité pour autant négliger les coêtes annexes comme libérer une licome, retrouver le papeau de la fée, soigner la voyageuse on encore inverser le sort d'une sorcière mégalomane. Les gens secourus pourraient bien vous donner l'un des précieux cristaux en

remerciement de vos bons et lovaux

L'assassin Non seulement il neut se defendre à l'arme de poing (épées, haches...) mais il excelle à l'arc. Une de ses compétences, vitale pour le groupe. magie sont movennes. Il sera d'ailleurs limité en vitalité.







La voleuse Comme pour les autres, la voleuse est l'équivalent féminin de l'assassin. Elle aussi peut devenir un personnage phare de votre groupe grâce à sa capacité les sols des donions

LE CONTRAVIA DE LOC-SANTIAGO

. no. on we encore me tracter atrincipe de son modele sans





non seulement de récolter des points d'expérience en les ramenant au village, mais vous donneront anssi l'occasion de recevoir nurfois no tribut non négligeable pour acheter et réparer armes et armures.

BILAN POSTUP

On se retrouve done avec un Dablo dont le graphisme aurait été largement amélioré et la jopabilité accrue. Car il est vrai que ce Darkstone en jette! Entièrement en 3D. les décors et personnages sont d'une heauté à couper le souffle. La vue nous on fait environ 150 an total peut être en 3D isométrique ou en

vue de dessus et vous pouvez changer l'angle de cette vue, ainsi que zoomer et dézoomer grâce aux flèches du clavier. Résultut, même si les murs et autres obstacles s'effacent lorsque vons êtes derrière, les objets qui restent malgré tout cachés scront visibles en effectuant on habile mouvement de caméra. Pour tuer la cinquantaine de monstres (chacun ayant plusieurs classes, ca.

sans compter les monstres uniques qui eux aussi sont un sacré paquet. un clic suffit. Même si le monstre se dénlace, votre béros continue de lui tirer on de lui taper dessus. C'est une innovation bien utile qui limite quand même de cliquer frénétiquement sur la souris. On trouve ces ennemis non seulement sur les terres qui sont en extérionr, mais aussi et surtont dans les caves et les donions.

Les effets de lumière sont des







L'appressu de Réser

des pretextes à romasser des

1 - 14E

Vans aver aime ie jen.

... yous aimerez l'heroic-fantasy, tout simplement. A ce niveau, on peut tout Du bouquin de base à pour devenir













(Gaudin/Danard), La Légende des contrées oubliées (Chevalier/Segur), Gorn (Oger) ou encore L'Épèe de crista

Là, vous trouverez des couloirs interminables, des salles, des personnages phares à zigouiller, des malles à ouvrir, des pots à briser, des pièges à éviter, des leviers à tirer, des piédestaux à garnir, et l'en passe et j'en oublie. On pourra reprocher toutefois

quelques petites choses à Darkstone. De temps en temps, votre deuxième personnage contrôlé nor l'ordinateur se met en travers de votre liene de tir et se lance à l'assaut d'ennemis tron

L'AVIS DE GEBRIC

Boudlou quel pied ! Mildiou quel plaisir ! Darkstone est

plein nez et quelques problèmes, notamment au niveau du sign et de la gestion des équipements, sont autant de

des personnages, le graphisme tout en 3D et l'architecture

ça, vous n'aimez pas le jeu de rôle, je m'immole sur l'autel.

core, il ne réagit qu'après avoir recu deux ou trois coups. Aussi, le design des obiets laisse un neu à désirer Les armares, par exemple, ne sont pas très belles. Pour finir, la gestion des équipements n'est pas au point. Pour peu que vous fassiez une mauvaise manin, vos héros auront sôt fait de se retrouver sans arme et sans armure pour une nouvelle nartie. Fit pour ce qui est d'espérer garder les objets uniques d'une partie à l'autre.

nombreux pour lui. D'autres fois en-

ne rêvez pas : ils disparaissent bien vite. C'est d'autant plus dommanqu'ils sont puissants et ne peuvent pas se revendre.

Ouoiqu'il en soit et maleré ces petits désagréments, Darkstone est un petit brjou qu'il vous faut absolument acquérir. Ne serait-ce que pour, pourquoi pas, rencontrer le grand assassin Gizmo lors d'une partie sur le Net, sept joueurs pouvant se joindre alors à lui pour une avenure Multi-

l'excellente surprise de cette rentrée. Certes, ça sent le Diablo à eptions qu'il faut gérer au mieux... mais la liberté d'action. des niveaux en font la nouvelle référence du genre. Si après





Tour mass ?

sunt chillies Ced tenener medicane to broad this office or pott ¿las intirezión cucios il A consumper uses in Alegaia

Si atteindre le septieme volet d'une saga est déià un exploit en soi, le manque d'innovations qui nous était apparu ors des précèdentes reviews nous avait

fait craindre le nire pour le test Et pourtant, une

fois encore.

le classicisme paye !

Fermat Ch-KoM Pc OF BURNETE SOR Config. recom. 1317.54 Mil

Might & Magic vii Pour le sang et l'honneur

Les rois pas fainéants

vant joué comme une brute aux trois précédents épisodes, i'ayoue que je craignais un peu ce test, partagé entre une certaine appréhension d'être décu et la peur de tomber une fois encore amoureux d'un produit pourtant dépassé. Tout comme le coup d'avant, le nière s'est bel et bien refermé sur ma pauvre carcasse et c'est donc après quelques dizaines d'heures presque ininterrompues de jeu que j'ai réussi à trouver une accalmie pour partager mes impressions. Sans espoir de trouver de la compassion chez la ieune classe de louveteaux de la rédaction, ie me suis rabattu sur les plus endurcis, essayant de les rallier à ma cause. Grossière erreur que fut la mienne. Olivier m'a piqué la ver-

sion, «histoire de vérifier», qu'il m'a dit! Tu parles, cela fait deux se-

son bureau le bougre. Eh oui, il a même fait quelques infidélités à Dame Everquest. Pourtant, les premières minutes de jeu laissent craindre le pire, avec une réalisation dépassée et un début de scénario très moyen. Vous constituez en effet un groupe de

l'île d'Émeraude. Les participants ont pour objectif de rameuer sept objets bien spécifiques, dissimulés sur l'île principale.

compétition des plus originales sur

Bon d'accord, des rumeurs font état de la présence d'un dragon dons im antre au nord-ouest de la ville mais

ce n'est pas un petit lézard de papo-

maines d'affilée qu'il n'a pas quitté quatre aventuriers, attirés par une





tille qui va vous faire peur ! Après quelques mésaventures mouvementées, vous gagnez bien évidemment le tournoi et vous recevez alors votre récompense : un royaume sur lequel assouvir vos désirs de mégalomanie exacerbée. Malheureusement pour vous, ce fabuleux prix va très vite se révêler comme un cadeau empoisonné, vos voisins vous considérant comme des moins que rien, avec à la

clé une accumulation de problèmes qui va vous demander quelques prouesses chevaleresques ou les pires infames.

ÊTRE MAUVAIS OU NE PAS ÊTRE ? Tout comme neur le précédent voier un des points forts du jeu est en effet la totale liberté laissée au ioneur quant à son éthique «professionnelle». Vous pouvez donc aussi bien jouer un groupe d'aventuriers classique, défendant la veuve et l'orphelin, mais aussi créer un groupe de pillards et de nécromanciens, volant les marchands, massacrant les civils et aidant les factions maléfiques en présence dans le ien-





Toutes les positions intermédiaires sont bien sûr possibles, mais il fant savoir que jouer un groupe de criminels sans foi ni loi est plutôt réservé aux joucurs avertis. En effet, le jen gère en permanence la réputation de votre groupe et toutes vos exactions s'en ressentiront sur cette dernière, Du coup, les marchands auementeront leurs prix, certains refusant même de traiter avec vous, les gens ne vondroot plus yous parler et yous serez non seulement attaqué par les monstres en tout genre mais apssi par les gardes dans les villes La grande richesse du jeu se révèle



Un petit leu de cartes a été inclus dans l'aventure, une sorte de Masic l'Assemblée en simplifié. Ainsi, dans chaque suberge, vous pourrex affroster un



Ve néatienz par les competences de

 sous de nombreux autres visages, en commençant, per exemple, per la création des personnages. Certes on n'a le droit qu'à quatre ruces et à une dizaine de professions, mais cela est amplement suffisant pour créer un groupe équilibré avec des lanceurs de sorts, des combattants et un voleur (ou moine). Il ne faut pas oublier cependant qu'an cours de l'aventure, presque tous les personnages pourront accéder à quasi-

ment tous les talents, dont la magie, élément primordial pour progresser dans le jeu. En outre, chaque personnage possède des compétences particulières, et il peut surtout en apprendre de nouveaux au fur et à mesure qu'il acquerra de l'expérience. Cela va du mamement des amnes (épées, dagues, lances, etc.) à celui des protections (armures en cuir, cotte de mailles, boucliers. etc.) en passant par le marchandage,

la perception, la réparation des armes et armures, l'identification des monstres ou des objets, le pickpocket, la musculation... et surtout les collèges de marrie.

C'EST MARIOUF

Le joueur pourra donc accéder. dans un premier temps, au sept écoles de magie primaires, deux autres collèges étant accessibles plus tard dans le jeu, avec pour chacun une dizaine de sorts. Tout comme pour tous les autres talents, vous aurez accès au maximum à quatre niveaux de maîtrise, donnant

STAGNATION 30

Les discussions avec les développeurs sont toujours un véritable régal et Might & Magic VII en est un des exemples les plus frappants. On nous assène des trucs du genre : maintenant notre moteur 3D est wraiment performant... les



monstres ne pixellisent presque plus... on utilise vraiment les capacités des cartes 3D... Nous, à chaque fois, on se dit qu'ils ne vont tout de même pas s'amuser à nous mentic, que ce ne serait pas très intelligent, voire même crétin. Et puis on lance le jeu et là, catastrophe. Alors on essaye avec un autre PC plus puissant, avec un autre moniteur, une autre carte 3D, on en vient même à faire une visite de contrôle chez l'ophtalmologiste de la famille : mais le jeu reste toujours aussi moche ! Alors on se rend compte que les captures fournies par le développeur sont un peu « trafiquées » et que pour un neu. La

qualité graphique de Might & Magic VI serait supérieure à son successeur Alors je décerne un carton rouge à 300 qui aurait mieux fait d'insister sur les vrales qualités intrinséques du jeu qui, elles, justifient waiment l'achat de M&M VII. À vous de jucer l











parmi vos premiers ennemis a vost apprendre la necessite di ascir un large évental de sordiges la peuvent en effet enformir vos aventuriers, les laissant alors à la merci de leurs attaques à moles d'asoir le sart de réveil.

à chaque fois des bonus et de nouvelles aptitudes ou sorts. La compétence en alchimie permet

de créer ses propres potions, à condition bien sûr de trouver les bons composants, avec là encore divers degrés de puissance selon les ingrédients utilisés ou le niveau d'expertise du joueur. Enfin, la magie sera surtout présente dans de nombreux objets, avec les classiques anneaux, amulettes, baguettes... Il est en outre possible d'enchanter les casques, armures, bottes, boucliers et armes. Cela va de bonus sur les compétences à des résistances à certains sorts, en passant par la régénération des points de vie et de l'énergie mystique ou l'acquisition de nouveaux talents.

Pour reporter brièvement du scénurio, il progresse selon une succession de quêtes principales, avec copendant, per moments, la possibilité de choisir votre camp, Ainsi, à un moment donné, vous pourrez plutiés aider un seigneur elle (beart) ou une souveraine bumaine, tandis que plus tand dans le jeu, vous devrez choisir entre la guilde des nécromanéters (les mauvais) et celle des manéters (les mauvais) et celle des

magicieus (les gentils),

À obit de cette traue prucipale, vous découvrier des dézànes de draissions annexes, permettant de gagner expérience, argott et objets mujeques. À noter anusi, la présence de compagnons que vous pouvez embancher, vous apportant des compétences supplémentaires moy enusien un pourcentige sur les trésers trouvés. Beré, très vine, le joueur est plongé dans un univers d'une réchesse increyable, avec des



mode semble être au primer ennes bardées de cuir Apres gean Keeper 2 et ses motres nécrenancienses de MGM VI raviron les Just du genre



Aract d'enner dans les principous displements des principous displements sur a droit a quelque conse surpaintiques mais il aurait en aprilement de sur aprilement de la mori me et exprésité sons di droit un men



A Custom of MAN I gran.

Les creatures de MOM VII ne son pas des plus originales mais attention, car chacune d'elles eou déclinée en plusieurs « versions » la competence d'identification de mentres permettant de mieux compreedre votre douleur

L'AVIS DE DIDIER

- aut comme il y a un an avec son M&M VI, 3DD m'a piégé, avec un jeu a priori anodin, qui cependant m'a très vite plongé dans les affres habituels des bons jeux de rôle : yeux rougis, bières à moitié vides jonchant le sol, morceaux de pizza
- dessèchés écrasés sur le bureau... Et pourtant, je les aurais bénis s'ils avaient pu me donner un moteur 3D valable ou quelques innovations plus conséquentes. Meis non, à trop vouloir garder une formule qui avait fait ses preuves, ils ont finalement reussi à m'enerver au bout de quelques diseines d'heures...



Les drapees, consistement des adversaires redisitables, souseet planques dans des caves. Un consell en tout ces , a essayer pas de tuer le premier car vous pouvez line la quete de laçon plus subsile.

 centaines de personnages avec lesquels discuter, des milliers d'objets, des régions immenses, des combats

dans tous les coins... AVANCÉE RÉTROGRADE ?

Bon, passons maintenant aux choses nettement moins agréables du produit, à savoir, dans un premier temps, sa réalisation. Contrairement au volet précédent, le mo-





the province and queen. Le hysterie de croix apparaisons à drette est clisses mals efficace.

teur 3D supporte en effet les cartes 3D et du coup, on s'attendait à de très sériouses améliorations graphiques. Comme your pouvez le voir sur les captures sur ces pages, on reste pluiôt sur sa faim, tant de per la qualité des textures que de par la finesse des personnages rencontrés ou leurs animations ! Certes, il faut aussi prendre en compte le nombre d'objets, de textures et de personnages qui évolpent sans cesse à l'écran, mais il aurait mieux valo diminuer ces denniers pour améliorer le rendu général. Les déplacements ne sont pas très fluides et rapides, l'animation des personnages parfois à la limite de la correction et leur pixellisation souvent flagrante, même en Direct 3D. Bref, soit l'équipe refait entièrement son moteur pour la suite, soit je leur conseille d'arrêter

la leura exactiono. Pour finir, on nost user l'intelligence des monstres, qui restens bloqués derrière un objet ou au coin d'un crésement. Da cope, en russat un peu, co peur loquaiment volontairement bloquest un enement dans un endroit noi il ne pourra pas vous stanquer tambs que vous pourez l'arroser de projectifes. Malgré ces multiples éditais. l'aventure reste gi toba lement très de le consideration de la comment de

Didier Latil



Pour les combais il est possible de joure au chaîts en temps réel ou en tour de jeu instille de vous dire que cette dernière apiden est la plus efficace pour les affrontements delicats

seralt été agreable d'avoir un système de organisation automatique de l'inventaire, passe beaucoup de temps a d'eplacer les lets pour litterer des cases



Réalisation graphique LA. pas terrible Buos



VOLANT FORCE RS ACT.LABS RETOUR OF FORCE Haute technologie I-FORCE

e I-FORCE permet la compatibilité ents supports de consoles existants: on, et Hintendo 66.

oact avec rayon de virage de 250°.

ent de vitesse PAPILION style F1

Pédales antiglissantes avec bose surdimensio *Modes de commande analogique et numérique.

ACT-LABS



FOURNIE

BIGBEN INTERACTIVE S.A. Rue de la Voyette Gentre de Gros N°1 59818 Lesquin cedex - Fax: 03 29 90 72 34

Maitrise7

l'art du

pilotage.

sert à rien vu que les pigistes de Gen4 sent hien traités...

Format CD-helder C Editour Acclaim Sortie distantile ix env. 35n F Config. mini. 7155, carte Befor, 32 Mar de RAM Confin. recom. (233, carte PS-ncM 12x Site internet

www.acclaim.net/_nmes/

Shadow Man

Marche à l'ombre

es super-héros, tout le monde connaît : ce sont des types souffrant de gros troebles de la personnalité. Ils se baladent tantôt en civil sous un nom, tantôt en collant spondex sous up autre (à forte tendance animalière ou insertoïde) Bah, notre héros du jour, c'est un peu son problème. Il est le dénositaire d'un pouvoir lui permettant de se déplacer à vojomé entre le monde des vivants et celui des morts. Simple humain du nom de Mike Le-Roi, il devient le puissant Shadow Man dans une dimension astrale. Habitué à s'occuper d'affaires bizarres, il va cette fois tomber sur un gros morceau.

Tout commence au siècle dernier : une entité nommée Légion (constituée de nombreuses âmes sombres) invite Jack l'Éventreur à l'accompagner dans le monde/des morts pour construire une forteresse dédiée au mal. Elle devrait permettre de réunir les âmes maléfiques pour prodvire une armée immortelle ca-





done les collecter avant lui et récupéror des artéfacts de puissance cachés par votre prédécesseur pour lui réeler définitivement son compte. Le nouveau ieu d'Acclaim se neisente comme un tomb-roider-like Notre héros vu de dos se balade







de mouvements assez proche de celle de Lara. Courses, roulades, sauts, varappe en tout genre et bien sûr tir à gogo. Le système est d'ailleurs original puisque les deux mains sont activées de facon indépendantes, chacune pouvant cibler et canarder un objectif différent. De plus, il est possible de locker un adversaire pour pivoter autour de lui

(style Zelda 64). L'arsenal offre un choix relativement large: pistolet. shootgun, uzi, fusil mitrailleur mais aussi divers bâtons et gris-gris magiques. Et c'est heureux car les combats sont nombreux.

L'aspect shoor se partage la vedette avec l'exploration/plates-formes. L'univers gigantesque de Shadow Man n'est pas vraiment découpé en niveaux, mais en zones. Il est possible d'y circuler à pied dans tous les sens où de se téléporter (grâce à un nounours f) dans des lieux enfalablement visités. Vous pourrez et même devrez revenir dans certains endroits car de nouvelles zones devienment progressivement accessibles. En effet, la récupération d'âmes sombres et d'objets sacrés accroît vos pouvoirs, vous conférant

personnage, en redevenant humain. perd ses armes magiones et ses areitudes spéciales (respiration amphi-

bie per exemple). D'autant plus problématique que les Cioq évoluant dans le monde normal gardent leurs capacités sumaturelles. LE GRAND MÉCHANT VAUDOU Mais ce qui rend le jeu véritable-

La scule coupure se situe entre la di-

mension des vivants et celle des

morts. Il ne s'agit pas seulement

d'un changement de décor : votre

ment original, c'est la qualité de son ambiance et de son background. Dans le genre magie noire et meurtres en série, on a rarement vu ça (à part Gabriel Knight). Faut dire que les développeurs n'ont pas ménagé leur peine, obtequnt l'anto-

risation du F.B.L de consulter cer-



into the partition, Main fact 10). Cavantage follows con-Sister to Shahow Man pure. ne han yes it well



LE CONTRAVIS DE GEORIG

avaient im scenario en beton. Ils avaient une Its avaient tout pour faire un ieu d'anthologie. Plutôt que se casser un peu la tête, Acclaim a préféré

woit tant. Alors c'est vrai ue la réalisation est Innnête, que l'univers gigantesque, que le fait de prendre une arme différente à chaque main est un plus. will avec un graphisme manque d'innovation Wu genre, Shadow Man ast décevant même # Il plaira à tous les fans



tains ouvrages dits subversifs (?).

Concrètement, on retrouve une pré-

très vaudon et le serpent à baut-de-

forme incurnant le Baron Samedi

n'a pay été oublié.

Au départ, le monde réel reste à peu près normal, juste agrémenté de sentation des menus à la Seven, les quelques autels de sacrifices et profils psychologiques des Cinq sigles cabalistiques. Puis vos fusont hyper détaillés, les documents tures incursions, afin de noursaivre et dessins ont un look eartes de tarot les Cinq, vous amèneront dans des endroits franchement moins joyeux comme une prison où tous les gardiens ont été décapités. Le plus im-



pressionnant reste cependant la dimension des morts, carrément glanque : monstres errants et hurlants telles des âmes en peine, environnement organique avec des passages étroits faisant penser à des boyaux, cau saumâtre, traces de sang... Acclaim parvient cependant à éviter de fonder son horreur sur le gore. Ce n'est pas effrayant comme un Résident Evil, mais plutôr angoissant.

Il faut dire que l'environnement sonore est excellent. Les personnages sont fantastiquement doublés avec des accents « créoles de Louisiane » authentiques (espérons que la V.F. sera à la hauteur). Les bruitages et surtout les musiques assurent aussi une grosse partie de l'ambiance op-



t assex facile mais pour y penetror c'est une



Le monde de Shadow Man

Lara-like















pressante qui se dégage du jeu. La réalisation s'avère cependant inégale. Les décors et les personnages sont ainsi assez cubiques, les textures un peu trop floues et rénétitives. Mais parallèlement, cela fourmille de détails (insectes, inscriptions, tatouages) et le visuel des effets spéciaux (électricité, feu, eau, etc.) est excellent, donnant au final une esthétique relativement réussie L'animation est fluide, réaliste et rapide, fait appréciable étant donné que les ennemis sont parfois nombreux et la profondeur de champ vraiment importante (la forteresse est monumentale). Rien à redire au niveau des commandes, entièrement paramétrables, ni de la difficulté bien dosée, malgré des ennemis un peu neuneus (le cerveau refuse les croisières au pays des morts on ouoi 75 Dommage done que deux gros dé-

fauts viennent un peu oficher les choses. La liberté d'action, c'est bien, mais le manque de directives. moins. Même si les discussions

L'AVIS DE FRÉDÉRIC

- ur de se decider : 3 ou 4 étoiles ? C'est vrai que le mélange des atmosphères d'Angel Heart et de Seven est tres efficace.
- L'ambiance est lourde, dérangeante, sans pour autant tomber
- dans des excès gratuits. Pourtant, le manque de directives
- devient parfois très agaçant. Ensuite, la réalisation pouvait
- franchement être améliorée et surtout diversifiée. N'empérhe qu'on s'amuse beaucoup : difficile de lácher le jeu. Après Outcast et en attendant Soul Reaver, Shadow Man viendra agreablement satisfaire les fans d'action/aventure.

a l'ameuse loctereuse de Legion nortinee Asylum (Avile: Bon choix car c'est e

avec Mattie aident à s'orienter, on tourne parfois un bon moment (ca. yous allez en faire du footing) avant de trouver le moven de progresser. Ensuite, c'est assez répétitif, tant au niveau graphique que dans les com-

bats, très bourrins. Pourtant, on continue à v jouer car l'histoire est intéressante, l'atmosphère géniale et que l'on a envie d'acquérir de nouveaux pouvoirs. Sans être un chef-d'œuvre absolu, Shadow Man séduit par son excellente toughilité et son univers très original.

Frédéric Dufresne







ouvoirs et armes variés



Votre système nerveux va avoir besoin d'une bonne révision.

ans une reconstitution parfaite de Chicaga de plus de 60 km vous pourrez non eulement vous éclater à sauter du haut d'un pant, à rouler sur les trottairs, à foncer ns les ruelles mais aussi échapper à de redautables adversaires. Bref, il va fallair ous accracher pour aller jusqu'au bout de cette caurse falle. Et avec les 5 mades e courses et les 10 bolides, vous pourrez fancer et faire des pointes camplètement élirantes. C'est une véritable falie furieuse.









Pour en savoir plus







Sin reste un très mauvais souvenir avec sa version buggée et son patch de 20 Mo indispensable pour faire tourner le jeu. Qu'à cela ne tienne, Activision rectifie le tir en mettant sur le merché une version

cerrigée agrémentée d'un add-on, le tout pour un prix mini.



Le big boss passède une armure prosque indestr l'ai dit « presque ».

Format CD-8: M VC folition activities Sortie fisprinible Prix and 2: if Sortie fisprinible Prix and 2: if Sorties fished fibe Conflig. mile. [713, 15 Mar de IEAM CD-82M de, Wind's Conflig. recom. v133, 16 Mar de IEAM CD-82M de, Wind's Sille internet www.rtust.com ut www.2015.com

Version testes limile trançaise Problèmes rencontres Sin

Wages of Sin

Cette fois-ci, tout va bien

chaque fois c'est la même chose. On latte du méchant, on nique de l'alien, on éviscère du mutant. on décervelle de l'antipathique, et après, on croit ponvoir se la couler douce avec un gros chèque et une grosse médaille, le tout obtenu pour « service reads à la oution », Moi, après avoir shooté do hareneux toute la journée, je m'ouvre une bière et je regarde Babar à la télé. Ca détend. Mais avec un gros chèque, je m'ouvrirais un p'tit bar pépère dans un village du Sud de la France. avec pastaga, cabuètes et tour le routim. As lieu d'étancher leur soif d'anisette ou, à défaut de la leur. celle des autres, au lien d'aller biner les patates dans le jardin et même au lieu de faire reluire la mégère entre deux oreillers, les héros préférent



sauver le monde à nouveau. Cutter Slade, les pectoraux gonflés à bloe, la queue de cheval qu'il préfère derrière la tête et les functes de soleil, est de ceux-là. Pas question de se la couler douce. Le ch'iti père aime repeindre les murs avec du terroriste ou du génétiquement modifié. Sou-

ou du genetiquement modifié. Souvenez-vous, Sin, c'est lui.

Ouanp, je reconnais que Sin ne vous a pas laissé des souvenirs vraiment sgréables. Malgré sa qualité indelimble, il nécessitait honteusement

rectement. Use honte qu'Activision semble plutôt bien assumer. Et ou va gentiment accepter leurs excuses car voilà un add-ou qui n'en veut.

ACTIVISION PARDONNÉ

Wages of Sin sera vendu au prix de 200 francs. Pour ce prix-là, vous o'aurze pas seulement l'add-ornais le jeu complet avec. Et quand je parle du jeu complet, je parle de la version corrigée, c'est-dire inchant les patches déjà existants.





the petit hus d'affichage et Wages of Sin desien en prodeit interdit aux rapies de 18 aes

La mitrallleuse reste très efficace surtaut quaed les ennemis sont en combre.

cela quelones cartes Multijoneur pour que les férus du réseau s'éclatent la trouche entre eux, et le plaisir est décurié. Pour le mode Solo, vous vous re-

trouvez à poursuivre un détraqué qui a repris les recherches de modifications génétiques. Ayant capturé Bon, c'est bien tout ça, mais qu'est-Elexis Sinclair (la poupée de cuir ce qu'il nous propose cet add-on, vêtue du premier opus), il vous lance tout un tas de créatures sur-Eh hien u'ayons pas peur des mots, puissantes à la tronche. Vous allez ce Wages of Sin est tout bonnement donc parcourir tout un tas de nil'une des meilleures extensions qu'il veaux à sa recherche. Des égouts au nous ait été permis de voir. Une pecasino en passant par les docks, le tite vingtaine de missions Solo pour bateau, l'usine oucléaire, un labo ou yous faire plaisir, quelques nouun immeuble en construction, ce velles armes, quelques nouveaux sont près de quinze lieux différents

que vous aurez à parcourir. Ces niveaux sont plutôt bien pensés et architecturés, et celui du casino quake-like. Pour ce qui est des ennomis, ils tentent un maximum de yous surprendre. Les pouveaux adversaires sont humains, comme le veilleur de nuit, le garde du corps ou le gros paze qui joue à l'alien (une araignée lui sort du bide lorsque vous le tuez), ou plutôt à classer dans la rubrique « animal inconnu »

tel que l'artignée mutante ou des humanoides qui sont soit surarmés. soit collés au plafond mêts à vons sauter sur le cuir chevelu. Enfin bref, ils vous cherchent tous des

Entre deux fusiliades, Il faut bien que le heros s'accorde un moment de plaisir, non ?



TOUT PAREEL ?

Roe, qu'est ce ou un homme





Name of Str. year among care presentes sittle mounte artificile granding over sympa, asi mettà percidei Monte of the Assessment



hein? hein? hein?

eunemis, le tout pour une vingtaine

d'houres de ieu. Voilà une durée de

L'AVIS DE GERRIC

- Ce n'est franchement pas de notre faute si la version testée de Sin était meilleure que celle sortie dans le commerce I On lui avait mis 5 étoiles et puis... la bourde... Résultat, vous
- hésitez à nous faire confiance sur ce coup. Eh bien vous avez Cet add-on est vraiment excellent. Les innovations sont
- lligentes et les niveaux sont vraiment bien pensés. utez quelques sympathiques cartes Multijoueur, le tout n'a une chance de vous décevoir, croyez-moi I Et comme on vous file la version débuggée de Sin avec, pourquoi hésiter ?



le lance-missiles télegui le toot on pressant un simple poux. Pour leur expliquer que les

ver à un pote. Voilà qui est sacrément embêtant. Si vous voulez pourrir la vie de votre revendeur. yous nourrez touiours arouer de la loi interdisant de vous obliger à acheter le tout et par la même occasion vous permettant de ne prendre que l'add-on. Mass ce n'est pas bien d'embêter un bonnête marchand (hé, hé, bé). Sur le jeu en lui-même, on regretters que le lance-flammes soit si peu efficace, surtout en Multijoueur, ou qu'il n'v ait pas plus de petites cartes pour s'éclater à deux ou trois. Quant à l'architecture des niveaux, si elles sont impeccables dans l'ensemble, les docks sont tout de même un peu limite. La difficulté de cet add-on est également

avez déjà le jeu complet et que par

la même occasion vous ne voulez pas le racheter il vous faudra le commander sur le Net ou le choura-

Ouh, ouh, ouh... staying allilitive ». Attention les poulettes, le eogrees John Travelta est sur la piste !

un de ses points négatifs, certains niveaux (surtout les deux finaux) se révélant pratiquement impossibles à finir sans obeat codes

Mais c'est bien tout. Car Sin : Wages of Sin fait oublier avec brigles précédentes bourdes de Sin. On se balade dans des niveaux qui sont, n'ayons pas peur de le redire, parmi les mieux pensés depuis longtemps: l'interaction avec les décors est tout simplement inégalée (à peu près 90 % du mobilier peut se briser) et le graphisme n'est toujours pas dépassé malgré son âge (un an...). Pour ceux qui ont boudé le charme de Sin à sa sortie, c'est le moment idéal pour se lancer dans une nouvelle aventure avec cet add-on.

Cedric Gasperini



 Prix raisonnable Durée de vie Si on a déià le leu nplet, on fait quoi ?

Alors ne montons tout de même pas sur nos grands chevaux, surtout si comme moi votre copine n'a qu'un petit poney. Wages of Sin comporte tout de même quelques points douteux qu'il faut éclaireir. Si vous

salons de coiffure, ce n'est pas

trop votre true, vous aurez droit

à des armes plutôt sympathiques.

Le flingue est désormais double

(un dans chaque main), le lance-

flammes est idéal pour les mé-

chouis, le must restant ces mini mis-

siles télécommandés, déclenchés en

pressant un simple bouton.

ON S'FAIT PLAISIR ?







3515 ASTU

PROCESSIONE

PROCESS

CROSSE EANQUE EUROPÉENNE D'ASTUCES & DE SOLUCES

> ACCES RAPIDE PAGES MINITE. INTERRUPTIBLES

LES NOUVEAUTÉS D'ABORD

LES ANCIENS JEUX
AUSSI
TOUT POUR VOUS
DEBLOOUER

ASTU SOLU Conduire une dya à cing contimètres du sol ciré d'un musès ou entre les rayons d'un supermarché, c'est possible. Bousiller

ses concurrents à coups de feux d'artifice, c'est

possible. Installez votre hamster dans un des bolides de Re-volt.

et pleins gaz!

Format CA-KBM 70 Sortie fin a tüt Genre course le witteres y. mini. 7270, 32 Ma de n. recom. + 11-31 37 Ms de RAM, carte 1 1 Win it

èmes rencontrés

Re-volt

Voitures pour rire

e ne sais pas si vous avez déjà assisté à une véritable course de voitures radiocommandées. Pour résumer, d'abord, on peut dire que ca fait un barouf monumental. Ensuite, ça sent l'essence et les gaz d'échappement, pire qu'à la Concorde un vendredi à 17 heures. Et pour finir, on perd les voitures de vue au bout de 5 minutes, tellement ca va vite et puis, parce que la famée que dégagent les merguez forme un nuage opaque devant les veux.

Avec Re-volt, pas de tracas, c'est le beurre et l'argent du beurre. Bien calé dans un moelleux fauteuil de hureau, un chat sur les genoux, la course neut commencer

Laissez-moi vous dire tout de suite que si la simulation du comportement des voitures radiocommandées est surprenante de réalisme, Re-volt est avant tout lodique. Il a d'ailleurs été développé simultanément pour les consoles (quoi ? j'ai dit une bêtise ?). Pour ceux qui l'ignogeraient,

Ouals ! Comme avec un skate, mais sans les bless... et avec le mai de me-

l'intérêt d'une voiture radiocomciré ou hien un supermarché. Esmandée réside dans sa taille et sa savez de faire la même chose avec

puissance. Légers et maniables, ces

petits bolides peuvent grimper sur

à peu près tout, et peuvent surtout

évoluer dans n'importe quel lieu,

même le plus incongru. On compte

done, parmi les 13 circuits de Re-

volt, un musée au sol délicieusement

votre Pigeot...

J'AI UNE ROUE EN FEU ! La victoire, dans Re-volt, n'est pas qu'une histoire de pilotage. Jugez vous-même. Des petits éclairs appa-



et eerveux. Ideal pour tête-à-ou



raissent régulièrement sur le circuit. suite, ça dolt être 2, puis 1 et enfin Go, et c'est la que tout le monde se rentre

eile-ci est ma preferee. Dr Gruge, J'as remporte ma première cospe avec elle. en al les larmes aux veux, tiens l

qui donnent droit à des armes ponctuelles. Des fusées qui éclatent en feux d'artifice, des grosses boules qui bloquent les voitures de derrière, de l'huile, bref, tont un arsenal permettant de faire des couns fourrés aux concurrents. Ah oui, j'oubliais, c'est le basard qui décide de l'arme que l'on obtient et parfois, cette arme n'en est pas uoe, mais transforme votre voiture en cocktail Molotov... Bonm

DES OPTIONS POUR HAMSTERS

Mais represons les choses dans l'ordre. Re-volt propose un nombre assez impressionnant d'options de jeu. Tont d'abord, le pilotage des voitures peut s'effectuer en mode Simulation, Arcade, Console, et Junior PC (pour ma part, je n'ai pas vu grande différence...). Viennent ensuite les maltiples types de courses,

circuit acrobatique. Le mode contrela-montre permet, après le premier tour, d'améliorer ses performances en courant contre use voiture fantôme, reproduisant le meilleur des tours déià effectués. Le mode le plus atypique est le circuit acrobatique. véritable parcours do combattant L'objectif est, en effet, de décrocher des étoiles placées un peu partout et surtout là où il est pratiquement impossible d'aller - forcément. Uoe véritable maîtrise du pilotage des voitures est alors nécessaire pour emprunter correctement tremplins. rampes diverses avec boucles et autres réjouissances casse-gueule. Après avoir sélectionné une course. yous aurez à faire le choix d'une voiture... dans un magasin de jonets. Plusieurs boltes sont empi-

course simple, contre-la-mootre,

championeat, entrainement ou bien





fournie avec...

THE PART !



Dans la inôme ganca que Ro-vañ vous avez Micromachines (informes). On n'est pout-être nas umo référence, mais vous desting in trouver on morne badget it 100 ball is quelque part. Brel, pour tout dire, c'est ile-volt oui devient la référence du geme.

lées, chacune contenant un modèle particulier de voiture. Trois paramètres permettent de faire son choix : la rapidité et l'accélération, bien sûr, mais aussi le poids des petits bolides. Et j'insiste, contrairement à certaines simulations qui multiplicot les paramètres sans inci-

La coupe de broeze, 'scasez da pea. Manque plus que celles



03:03:13

Ce lardin botanione est ble, ou pietos, fi l'étais



ment. Ahhh, comme il est bon d'envoyer bouler le premier, à quelques mètres de la ligne d'arrivée, au moyen d'une fusée salvatrice... COURTS-CIRCUITS Au début, vons n'avez l'accès

qu'aux quatre premiers circuire IIe correspondent à la enupe de bronze. Si vous parvenez à gagner cette coupe, quatre autres circuits vous sont alors proposés. Alors que les premiers sont plutôt faciles, les suivants sont beaucoup plus tordus : des passages secrets, des tremplins, le tout dans des décors délirants Croyez-moi, la coupe d'argent se mérite et eu quelques heures de tests, j'en suis resté très loin. Et puis, si ces 13 circuits ne vous suffiscot pas, un éditeur est là pour laisser votre imagination enfiévrée s'exprimer. D'un point de vue es-

sin animé, est vraiment agréable.

L'animation est si fluide que lors-

qu'on bascule de la vue extérieure à

la vue subjective, l'effet est très impressionnant. Rouler à près de 50 km/h à 10 centimètre du sol dans des couloirs étroits procure des sensations fortes. Pour terminer, le plaisir qu'on prend à joner à Re-volt vient aussi beaucoup de l'humour dont les développeurs out saupoudré l'ensemble du soft. Un exemple. à la fin du championnat, les voitures reboodissent gentiment sur un podium... mais si la vôtre o'est pas dans les trois premières, elle s'écrase mollement sur le soi avant d'exploser. Et ce n'est qu'un échantillon des multiples surprises que réserve le jeu. Pour finir, le mode Multijoueur permet à huit voitures de s'affronter sur quatre circoits. C'est un vrai délice à partager avec des potes sans risquer de leur faire thétique, le graphisme 3D, m's desperdre quelques centaines de francs

L'Icône, dans le petit carré en bast

à gauche, signifie que l'al récupéré une fusée à tête chercheuse. Niark I

ca poussant leur tature dans le décor. À vous de jouer. Stéphage Prince



dence, ici, le choix est décisif. Au

début, buit voitures vous sont pro-

posées. Des machines faciles à pilo-

ter, pour les petits rigolos. Puis

viennent s'ajouter des modèles plus

moés à mesure que votre palmarès

enfle... Au total, plus de 28 voi-

tures. Quant à la course elle-même,

vous l'aurez compris, tous les coups

sont permis, et cela, à une vitesse

effrénée (c'est le cas de le dire). De

8 à 12 véhicules concourent et cha-

cun tente de faire les pires vacheries

aux autres, ce qui donne des courses

à rebondissements. On se retrouve

L'AVIS DE STÉPHANE

Mai aui ne suis pas fou des simulations de courses imobiles, je trouve que Re-volt s'en sort très bien. Enfin un jeu de bagnoles totalement fun, avec un brin d'humour

et d'originalité, un jeu où les gamelles sont pour rire et les circuits, à peine crédibles. Et d'une fluidité... fluide.

Ban, c'est sûr que ces petits jouets ont moins de classe qu'une Formule 1, mais ils sont plus nerveux, et rebondissent très bien. Avec un mode Multijoueur à la hauteur, Re-volt est à mon avis le jeu de voiture le plus sympa du moment.







ADRESSE DE NOS DEUX BOUTIQUES A PARIS: 11 rue du 4 Septembre 75002 PARIS 37 rue de Lappe 75011 PARIS

Bastille sortie rue de La Roquette wert de 9H à 19H sans interruation Téléphone : 01 43 14 04 49

M* 4 Septembre ou Opera Ouvert de 10H à 19H sans interruption Téléphone : 01 42 92 05 30

























nature :

ATIX POUR L'ACHAT DE 2 IEUX SUR CD ROM :

											٦	4														
ľ	;	h	ć	h	q	L	ı	9)			N	٨	٤	1	١	d	B))		Ç	2	В)

PRODUIT(S) ENVOI COLISSIMO SUIVI (Livraison sous 48 H) our 2 jeux achetés : Prisoner of Ice OU Desce TOTAL

	PRIX
П	+ 45 F
a	CADEA

Les licences, qui se bornent souvent à exploiter des noms connus, n'ont pas bonne presse.

Les auteurs de Braveheart, aussi courageux que William

de faire voler en éclats ce cliché. Fait-an

de bons jeux avec de bonnes intentions ?

Format CheckM of Editour El. 1 Sortie dispinals Prix env. 35 F Genre Civiliation stude écosarian en tamps réel Config. min. 12 2, 32 M 76

Config. recom, 7233, 63 M, % RAM, Code M 1x, 3 fb; Site internet : www.eidsainteractive.com/ bravehenti.html

Version testée linale française Problèmes roncontranto nécessales pour le Multijoueur (non fou juis de son sur

Braveheart

Du nouveau sous les kilt

lors d'abord, rassurezvous, je vais vous épargner dans ce test toute considération cinéphilique sur la qualité du film door Bravoheart a été tiré, même si, avec de grandes photos de Mel Gibson sur la boîte et à chaque page du manuel, il faudrait être aveugle pour l'ignorer. Braveheart le jeu mérite qu'on le juge en fonction de lai-même. En effet, dès les premiers pas, il impose le respect. On aurait pu peoser que les développeurs verseraient dans la faeilité, en nous livrant un myth-like s'inspirant uniquement des aspects les plus sanglants du film. Eh bien nous voilà bien attrapés à jouer touiours les blasés et les mauvaises langues! Si Braveheart offre bien des phases de combat en temps réel eo vue subjective, concept lancé par Myth, elles ne sont presque qu'ancedotiques face à l'ampleur réelle de ce qu'ont voule faire ses créateurs. Certes, Braveheart nous propose bien de tenter de réécrire l'histoire du Royaume-Uni en boutant les Anglais hors d'Écosse. Au bout de cinq minutes, ce n'est plus à Myth que I'on pense (d'autant qu'aucun



combat d'a encore cu lieu) mais à Civilization, et même (bélas !) au premier du nom.

A PAS RASTON ?

En effet, là où l'on s'attendait à se retrouver sur un champ de bataille co 3D prêt à en découdre avec este s'15*°12 d'Anglais (non, Johnny, pas les Américains...), nous voilà face à face avec une carte 2D que, poor rester poli, nous qualifieron d'ex-

trémement aussère. Sur cette curte, un paysage (celtur de la Grande-Bretagne) est découpé celten de très percises fromtères politiques, représentant les clanes et, doos un système de couleurs classique, leurs allégeames (jame pour nos allés, orange pour les canetts). Autour de la curte, une multitude d'focise. Celles placées. Celles placées au-dessus l'affectent directement, en affichant solon vos choix routes commerciales, frontières, armôes... Celles du dessons, les plus utiles.





Pour use fois, les loises d'ordres aux usités sont claires et diverses Dommage qu'on se perde si facilement.



et leur asimation très fluide. Er ils gèrent le passage du temps. Certains devralent s'en inspirer

Voici mon chef de clan, Robert the Brace. Arrête de réfléchir et dégaine, les essentis acrivent i

L'écran de production se modifie par cliqué-glissé et s'écend au fur et à mesure que vos colonies s'accrolisses.

la moiodre ioitative, mais U.L. gestionnaire a del voulue busique, difi de forcer les plus paresseux à prendre les chouse ce main. Es approyats sur «Fi», la partic démares murche de votre clan, Un écran pour voix chefs, to a sutre pour vos armotes, voe villes. Es messages ris déficer el a certe gélédre el s'antien.

APPRENTISSAGE SUR LE TAS

Au für et à mesure que le temps passe, des petites cauravanes avan
n, cent, des soldats se déplacent, des villes apparaissent. De votre côcé, il vous faut jougler avec les écrans de le gestion pour surveiller la producci, la réorienter (entre nourriture, trames, outils, etc.), assigner différentes tibles aux ouvriers, bref, asir

a comme dans Civilization mais avec

countie cans CVIII canno mass avec une interface touc difference. Si les icônes sont faciles d'acobs et très claires, les tableaux se succèdent sams qu'il soit très évident de faire des rapprochements entre eux, et les conseils sont rares. Le chef de clan débutant devra mavigur à vue, sams fère vraiment sûr que ses initiatives voet dans le bon sens. Heureusment, l'assoct temps féel du res rément, l'assoct temps féel du res rément, l'assoct temps féel du res réTOUT PARTE ?



Où pest faire besecop de réferences pour parler de fermènest Mofe, Chilication. C'est d'un ju ples obsorz qu'il ne reproche le ples : Bivenencid (COV), Sori en neverbre 1920 (Est) dans le maire 116 de Geod, cette adoption (doja) frui Cinsique de la 51 mente 146 la reproducement atens 10 subjective, gestion et stratigie.

L'écran des chefs. Faites blen attention a leurs compétences. Comme dans Heroes III. elles determinent le succès

volle quelque peu. D'un simple de constant que de constant que

mées, vos villes, les messages recus et euvoyés, la production..., tout ce que doit régler un bon chef de clain. Que les oéophytes en gestion se rassurent, on peut passer en mode Automatique pour que l'LA. se charge de tout cela. Choix qui l'est nas uécessairement

Const qui n'est pas necessarement très judicieux. Nos seulement il vide quelque peu le jeu de sa substance, en ue vous forçant qu'à réugir aux événements extérieurs sans preodre

Visite de la ville au soleil couchant. Apparemment, ils ent stalment construit la grange, mais où est mon paleis ?





clic, on peut aller visiter ses villes grâce à uoe 3D extrêmement réussie. On peut amsi inspecter les nouveaux bâtiments et voir clairement quoi construire et où. On yous anportera des tributs (sans que vous ayez rien demandé), on vous fera

vous alors de bien doser pertes et profits et de décider. GHERRE D'INTÉRET

des propositions commerciales...À

Et puis un jour, on vous annoncera que vous êtes attaqué. Vous aurez alors le choix entre laisser faire l'ordinateur (mais alors, autant vous mettre à la philatélie plutôt qu'aux jeux vidéo...) ou basculer sur l'écran de combat en 3D. Là, les fans de Myth seront en terrain connu, le réalisme en plus. Force est de constater que la vue subjective est plus gênante qu'autre chose. Certes, elle est très bien réalisée. mass se trouver comme ca au milieu de l'action ne permet pas vraiment de faire de la stratégie. Toutefois.

La gestion et la repartition de vos troupes sont essentielles posbelles de l'Histoire...



les combats vont très vite n'être que des affrontements de rangées de barbares en kilt assez dénués d'intérêt, si ce n'est de sortir de la gestion pure et dure. De son côté, la phase gestion, si elle incite à se triturer les méoinges, reste beaucoup trop impersonoelle, puisqu'elle se réduit à des tableaux, certes agréables, mais désespérément fixes, et la routine s'installe petit à petit. La visite des

ue les demoiselles (et certains deurs) ne s'affolent pas, le vent ne opière lamais les kilts

villes en 3D apparaît alors surtout comme un gadget. L'austérité et la complexité de l'interface font que, tout occupé à gérer des caravanes

As for et à mesure du leu vous

a gestion du temps et des Intempéries est un des atouts

et des ouvriers, on ne reotre jamais vraiment dans l'histoire. Les attaques ont heu sans qu'on sache vraiment pourquoi (j'ai fait pipi sur le kilt du chef d'en face ?). Les faits et gestes de ces braves Écossais nous laissent indifférents, en dépit des efforts déployés par les auteurs. Dommage, car ce mélange de gestion et de stratégie 3D est sans doute un genre qu'il faudra suivre de près, après la première tentative que constituait Riverworld I'an dernier. Mais ce n'est pas encore Braveheart, en dépit de ses grandes qualités, qui transformera l'essai.

Rémy Goavec

L'AVIS DE RÉMY

C'est un peu décevant de ne mettre que trois étoiles à Braveheart. Loin des adaptations débiles de films à succès qui

apparaissent sans arrêt sur nos écrans, Braveheart a joué la carte de l'ambition et de l'innovation, en mélant gestion façon Civilization et stratégie en 3D façon Myth. Hélas I, il a manqué à l'équipe de développement un génie comme Sid Meier, pour inmenter une interface à la fois claire et prenante. Ce jeu passionnera sans doute les gestionnaires purs et durs, tandis què les autres resteront à la porte. Dommage



deconcertant au début.





C'est aussi...



Cyborg 3D Digital Stick

PC Dash* lins by recolutes claster a company par court

X6-33m

Digital

And the state of t

Saitek transecom da y see

Les fanas de simulation de combats aériens sont contents. Non seulement les softs du genre ne cessent de fleurir les uns après les autres, mais en plus, le niveau ne fait que monter. Mig Alley offre un exemple saisissant de cette perfection

grandissante.

Mig Alley

Le retour de Sonny Tuckson



parti en vrile vera le sel !

us comment y z'ont fait ? C'est la question qui vient spontanément à l'esprit après quelques beures passées sur Mig Alley. Comment les pilotes américains ont-ils pu finalement l'emporter contre leurs adversaires chinois pendant la guerre de Corée, en volant sur des fers à repasser pareils? Ce u'est pas moi qui pourrais aujourd'hoi résoudre ce mystère, mais une chose est sûre, derénavant. je relirais mes vieux Buck Danny avec plus de respect ! Quand on est

habitué aux performances des jets de Total Air War ou de Falcon 4 (cf. encadré), les F84 de Mig Alley sont ... Comment dire ? Des briques? Des sabots? Des veaux? Oui, tiens, des veaux ! Ça leur va bien. Les développeors de Mig Allev out choisi de nous restituer la campagne coréenne et les avions qui l'ont faite, dans toute su difficulté et sa complexité. Et les choses avaient fort mal commencé pour les Américains ! Face à leurs appareils, ceuxci out en effet trouvé les Mig-15. prêtés par la Chine à ses alliés pord-

coréens, Mig-15 qui étaient tout simplement, à l'époque, les meilleurs avious de chasse du monde et de loin! Les Sabre F86 qui ont permis de retourner la situation au profit des forces alliées ne sont arrivés que plusieurs mois après le début du conflit. La senie facon de résister aux Mig était d'avoir les meilleurs niloses

A MORT LES RAMPANTS !

Et vous voulez connaître la bonne nouvelle ? Comme les Américains de l'époque, vous allez devoir être les meilleurs. Pas d'ordinateur de hord, pas de radar de visée qui trouve la cible tout seul, ou d'appareils qui font des super loopings à la moindre sollicitation. Non, juste de bons gras zines poussifs, avec des petits caoous de mitrailleuse de chaque côté du nez et qui se mettent à vibrer comme s'ils allaient tomber

À partir de la carte 2D, vous posvez obtenir une photo 3D de votre objectif. Moche mais stije.

Format CP-ROM FC Editour Utal Cate ortic decembl. Prix ens 35: F Crofig mini 17111 32 Mar No. BAM, CINNEM Ar. Wings Billy Config. recom. +255, 54 Mil Se RAM, CT-REM Sk. 3-Sa Site Internet www.idis-ft.fr Problèmes rencontrés

on (une partie sur fesa







Faire ce genre d'acrobaties avec trois Mig aux fesses est une très mauveles idés...



en piùces à chaque fois que vous essayez de vous lancer dans des acrobaties. Buf nec de vous, des engins plus rapidos, plus maniables et misca ramés, qui povent vous allumer comme à la foire. Ca vous tente ? On y va ! Mig. Alley pout se jouer de plusieurs façons différentes. En mode 500, cinq optons nous sont offertes. Les débutants auront tout intérêt à choisir le mode «Quick Mission», coxx qui ont pas mal d'expérieure mis venteur à plus sérieux s'intéresseront à la reconstitution de la suerre de Corée. De façon assez originale, elle pent se jouer de facon chronologique. avec « Entire War », on dans le désordre avec «Campaigns», qui vous permet de choisir l'offensive qui vous plaît le plus. La première chose qui impressionne le joueur dans Mig Alley est le soin presure maniaque apporté à la reconstitution historique. La documentation est immense, tant sur le déronlement de la guerre que sur les appareils en présence, et des vidéos reprennent des images d'actualités de l'époque.

un «hotshot» parfait, tandis que les

Six ÉTOILES À LA CARTE Le deuxième choc, c'est la carte dy-

Le deuxième choc, c'est la carte dynamique des missions. Dodé de 8 niveaux de zoom, elle est d'une précision et d'une convivialité à couper le souffle. Traicts et wav-



30 secondes après. Marran. Au secours

points sort indeptés par des lignes de consleur qui se devenuebent sans se confronde, un double élit sur les wexponts fait apparatires un menu incroyablement complet, qui va de la description des unités présentes à une vue en 3D du lieu, chaque aupect de la mission est détaillé à l'envi. C'est bien simple, cette contre et un evérable logo que feriaire bien d'appendre les concepteurs des risquartes sont, son seulement de combat mais aussi de présent de la combat mais aussi des lieu foit par le combat mais aussi des lieu foit par le combat mais aussi de foit. Tot y cett feit cett beau, clair les foits présentes de la contre les concepteurs des risquartes des risquartes des foits. Tot est beau, clair les foits de la combat mais aussi de foit. Tot y est est écut beau, clair les foits de la contre foit foit de la contre foit f

Tour pages 7



increasing the procurrent base in contaminabactures in Stati II for a General Stati II for a General Stati II for a General Stati II for a company is prompted from the property for a company as expense from a company as expense from a company as expense from a company as a company in the stati II for a stati in the property of a format in a company in the state in green. Convey (see format from the format property (see format proteed of the stationary of the format property of the stationary of the stationary of the format property of the stationary of the stationary of the format property of the stationary of the stationary of the format property of the stationary of the stationary of the format property of the stationary of







L'AVIS DE RÉMY

l'approche de l'objectif.

plosquer, nen mals !

Oucl, les civils ? Z'ont qu'à se

Out est difficile à noter, ce jeu l'hig Alley est un peu un casse-lète pour le resteur, tent de qualités (mimense) et le défaut (gliennts)) es contrebalmencet. Si vous faiels est et le défaut (faire parce le des fondes de combats aérains peut de l'est de l'est de l'est de l'est de l'est peut de l'est de l'est de l'est de l'est de l'est peut être un peu le pauvrete prophique. Sinon, réléctions bien avant d'acheter un jeu très bien conqu. mais dont la fifficile traique de vour rébuert test vie. En fait, ce n'est l'étit de l'est que de vour rébuert test vie. En fait, ce n'est l'étit de l'est que de vour rébuert test vie. En fait, ce n'est l'étit de l'est que de vour rébuert test vie. En fait, ce n'est l'étit de l'est que de vour rébuert test vie. En fait, ce n'est l'étit de l'est que de vour rébuert test vie. En fait, ce n'est l'étit de l'est que de vour rébuert test vie. En fait, ce n'est l'est de l'est

tant le jeu qu'il faudrait tester, mais les joueurs I

simple ei jamais confus, La sarprise est d'antant moins agréable lorse qu'on se retrouve aux commandes de son appareil. Sans être laids ou bélicks, les graphismes de Mg Alley sont quand même largement audessouss de eq que l'on peut attendre aujourd'hui d'an simultaeur aérica. Les concluers sont ternes, les textures simplistes et les décors à peu près inexistants - les sols à peu près inexistants - les sols

surtout ont été à peu près oubliés.



Seuls le cockpit, moche mais clair, et les nuages délicieusement cotonneux échappent lu peu à ces reproches. Peut-être me rétorquera-ton que c'est là le prix à payer pour la formidable fluidité du vol. Et c'est vrai que techniquement, Mig Alley est irréprochable.

L'ENFER DANS LE CIEL

Mis la part la médicentié des avious de l'époque finais c'est tout l'instéré du jeux), les commandes sont un rével, eléprotié répopa du doigt et l'ével, le jouvité répopa du doigt et l'ével, le jouvité répop du doigt et l'ével, le jouvité répop du doigt et l'ével, le jouvité répop du doigt et l'ével, le l'ével, s'igné du bien l'ével, est partie s'est par le l'ével, se de l'ével, s'est l'ével

dication un pen «triche» des waypoints en haut de l'écran, de pallier l'absence d'un vrai radar de poursuite. Si cette absence n'est pas trop génante avec les appareils relativement lents des simulateurs de la Seconde Guerre, elle devient eauchemardesque lorsque vos ennemis sont des jets ultra-rapides. En fait c'est là le gros reproche que je ferais à Mig Alley. Même en «Ouick Mission», le jeu est d'une difficulté extrême, trop élevée pour un joueur occasionnel. Celui qui n'aura pas déjà usé son joyatick un peu partout risque d'abandonner très vite, et c'est vraiment dommage, car la campagne dynamique est vraiment passionnante. Ajoutez à cela des buer graphiques (sur les sols) et sonores, inquiétants dans une version finale, et vous aurez un jen à réserver uniquement aux mordus.







Les possibilités de zoom sont plus qu'impressiocessetes, elles sont extraordinaire Pour un peu, on resterait sur la carte. Tout savoir sur le

Home Cinéma



DVD **Amplis Dolby Digital** Ecran 16/9 Enceintes...

IBM



presentent les 9-wards 2000

Le festival des sues internet Ccomptoir

Pour commisses à travers le monde un a fait quelques proques

ecomptoir.com Concours creation site Web

du 1" septembre 1999 au 31 mars 2000







DEVENEZ LA STAR DU WEB Connectez-vous et participez au Festival des sites Ocomptoir.

Ocomptoir est la première affre de commerce électronique "clé-en-main" (création du site, hébergement, prise de commo poiement sécurisé), qui permettra aux TPE françaises de tirer prof des formidables apportunités du C-business.

IBM et France Télécom associent leur expertise dans le domaine d commerce électronique. Ocomptoir permet à toute entreprise et plu porticulièrement aux plus petites d'entre-elles, quel que soit leur secteu d'activité, de créer et gérer un site de commerce sur le Net, le toi à partir de 600 francs hors toxes par mois. Le concours est ouvert à





tous, il suffit pour cela de s'inscrire sur le site : www.ecomptoir.com, sur lequel yous trauverez l'intégralité du réglement sur simple demande à

14 - 10 55 66 00 66 Fex: 01 55 66 00 60 S.mail : plantaverte@ol

Combien de copines perdues, d'examens ratés, de repas sautés, d'heures de sommeil sacrifiées peut-on attribuer à la saga Elder Scrolls ? Avec leur durée

Daggerfall et Arena ont marqué le genre. Qu'en est-il de ce nouvel épisode ?

de vie hallucinante.

Format CL-BOM IC delitive insurant sylving in interaction sylving interaction prins are as a similar prins are as a similar configuration of Configuration 22 M. is fault. CS-Both 32 M. is

The Elder Scrolls Adventures **Redguard**

Du rhum, des femmes!

ne fois de plus, nous voilà de retour dans le monde fantastique de Tramiel. Pendant des années, le royaume de Hammerfell a repoussé les tentatives d'invasion de l'Empire. Malheureusement, la mort de son roi a semé la discorde. Alors que les Crowns se joignaient au prince légitime pour poursuivre la lutte contre l'Empire, les Forchears menés par des prétendants dissidents, rejoignaient les ranes ennemis. Malgré une vaillante résistance, le prince finit blen évidemment par se faire battre et sa capitale Stros M'Kai gagna l'honneur douteux d'hériter d'une grosse garnison impériale. Vous jouez le rôle de Cyrus, un

mercennier qui a désenté il y a fort longemps in Garde Rouge de Hammerfell. Naquara d'vos occupations dus une loitatine contrée, vous recevez me lettre vous informant que votre seur, dont vous index que loitatine contrée, vous recevez me lettre vous informant que votre seur, dont vous index plus pour votre seur, dont vous index plus pour vous faire revenir à Stress M.K.a.l. Rapidement, vous capatie exquiele vous amèrers à découvrir et recouper des informations de rânges : les liens de des informations de l'anges : les liens de de l'anges : l'anges :



Coucher de soleil sur Stros M'Kas i le jeu gare le temps et, vous rous en deutez, la nait n'est pas très calme.

de votre sœur avec le prince disparu, la recrudescence de la résistance, le gouverneur de la ville qui se prend pour Indiana Jones et fouille les montagnes...

TRAHISON !

Vu de dos, Cyrus se promène dans un monde en 3D temps réel, conversant avec les nombreux personnages qu'il rencontre. Les discussions se font par choix de phrases (assez longues), pas toujours intéressantes. mais qui contribuent à établir un background crédible. Parallèlement à la recherche de voire sæur, vous allez vite vous voir proposer des quêtes annexes (généralement de la récupération d'objets). Elles s'intégrent harmonteusement au sechario

Remarquez la finesse et le détaif des textures. Bizarre que le X-Engine ne soit performent



Les distances à percourir sont parfois longues. C'est dans ces moments que l'on regrette son petit Twon-Ha





trame de fond.

anément. Problème : c'est bordélique !

La prison a de vrais faux airs de geôle turque qui ne donnest pas forcement envie de s'y rendre, et pourtant.

> formes et vous comprendrez que Redguard vient s'immiscer dans le iardin de Outcast Bon, est-ce que quelqu'un pourrait

s'occuper des fans évanouis ? Voità. évacuez aussi le gars prostré en position fortale, merci. On va pouvoir principal et participent souvent à la continuer, c'est aussi bien car le changement de genre n'empêche Jusque-là, les habitués de la série ne pas le jeu d'être intéressant. seront pas spécialement dépaysés

SIMBAD LAND

mais cela ne va pas durer. En effet. dites adieu à l'aspect jeu de rôle : N'avant plus à créer poe centaine de pas de classe de personnage, de niquêtes, les scénaristes ont pu s'apveaux ou de points d'expérience ni pliquer à écrire une histoire particumême de feuille de caractéristiques. lièrement bien structurée et intéres-Vous ne disposez que d'un simple sante. Les missions ont elles aussi inventaire. Ajoutons que les comgagué en cobérence et la réflexion bats à l'épée se font en temps réel. occupe une place importante dans qu'il y a aussi des phases de platescertaines d'entre elles

Et si son univers ne semble pas aussi gigantesque que celui de ses prédécesseurs, le jeu propose quand même un moude vaste (mon royaume pour un cheval ou un vélo et une dose d'E.P.O.) et varié : villes, châteaux, îles, plaines, caves, etc.

À un environnement digne de Tolkien (elfes, nains, dragon et magic) s'ajoute une atmosphère orientale intelligemment exploitée. Les per-

Avant d'explorer des caves, pensez à faire le plein de tarches,





passvre épée moi. Va falloir régler

une carte de la région.

et l'engarfait (enzient pass du Paliford Cate (General 118) on К стансурга ратем steast (fined of 174), 1945, per THE IN PART OF AS

ausi, er lands male indication and pict Antine Gens, Phonesis congressed at to possible

Et hop, un pedit charmeur de serpents sur la place. Ca fait très cambiance orientale » et ça coûte pas un rond.





D'eccord, les sairs ont une technologie avancée et maitrisent bien les sciences, mais là. l'ai me un doute

sonnages venant d'horizons ou d'espèces différentes possèdent des caractères et des facons de s'exprimer bien spécifiques. Les voix auglaises sont d'ailleurs excellentes. même si certaines sont un peu trop exagérées. Bethesda a notamment inventé le concept de voix-àclaques: dès que l'on entend Mariah, on a envie de tester ses talents

d'avaleur de sabre. Ses cris seront

sans doute converts par la magnifique musique de fond. S'ESCRIMER À L'ESCRIME

L'ambiance se retrouve aussi dans l'architecture des villes, comme vous le voyez sur les captures. Il faut dire que le rendu graphique est convaineant. Bien que les personnages ne soient pas très beaux de près et que les effets visuels manquent (absence de transparence), les textures affichées s'avèrent d'une grande qualité, finement détaillées et colonées Et pourtant, ce tableau idyllique

souffre de défauts maieurs liés à la iquabilité. Les combats à l'énée partent d'un bon sentiment. Mais le

Use des missions consiste à prendre une amulette chez un ermite. Parait qu'il est cien. Peuh ! Rameurs ! Le guerlsseur se fere un plaisir de regenerer votre santé, , costre di l'or. Ordre da gouverneur parainil !

Un passage sous le pont à la sertie de Stros Mikal mène dans les grottes mais l'accueil des gobelles reste froid.

Ca a l'air simple comme ca de louer es Tarzan, mais yous allez souffrir avant d'y arriver instinctivement.

résultat est complètement loupé : le grets : impossibilité de couper une manque de précision et de mouvements fait qu'on se retrouve à taper frénétiquement sur la touche « Action» en espérant survivre. Idem pour les parties plates-formes. C'est sympa, mais lorsque les sauts et les prises (de cordes ou de corniches) sont précises. Et bien que ces phases soient eo retrait par rapport à l'aspect aventure/discussion, elles peuvent facilement bloquer le joueur de façon agacante. N'oublions pas non plus les netits re-

conversation en cours, manque de clarté du récanitulatif des mêtes Au final, Redguard offre la possibilité de vivre une aventure prenante dans un univers particulièrement ricbe et fouillé, bénéficiant d'une représentation agréable. Mais il faut beaucoup de persévérance au ioueur pour passer outre l'horrible maniabilité dont il souffre. Les amourcux du genre devraient copendant v trouver leur compte Frédéric Dufresne

L'AVIS DE FRÉDÉRIC

Sans même évoquer l'abandon de l'aspect JDR, Redguard se montre frustrant. Voilà un jeu qui possède un univers vaste, cohérent et original, une histoire travaillée ainsi qu'une

réalisation plutôt sympa, et il gâche tout par une maniabilité défectueuse. Sortant juste des combats simples mais intéressants de Prince of Persia 3D, le manque de précision m'a paru encore pire. Certes, les qualités de Redouard mériteraient que l'on fasse des efforts. Mais qui sera prêt à les fournir quand une bombe comme Outcast est aussi disponible ?

Scénario intéressant

Monde riche et profon

Quêtes retorses

Combats à l'épée

Sauts peu précis

Conversations longues



Receivez chez vous, sous 48 h, toutes les nouveanns cli dubié de votre choux : jeux, culturel, musique, Indo-ént.cs ... avions encyclopédies, etc. ainsi que le hadware PC, sans care la marcha chéque, samplement en vous connectant au 3617 SEL et es acro laisant votre adresse de livraison. C'est sample, vous ne payez que par la communication (557 F [mo])"

Sans CB ni Chèque













SEL

Store En Ligne

Comme les crocus, les simulateurs de vol fleurissent en automne, sans doute pour nous rappeler

la libertà aérienne de vacances révolues (snif). Parmi les

premiers arrivés, Fly I concourt pour le titre du plus beau bouton de rose. Jardinons un peu.

Fly!

Chatouiller les nuages

lateurs de vol out la cote! Après tout, ca se commend Quand on veut connaître l'ivresse des cimes et qu'on n'est pas un cassecou de première, ou si on n'a pas le temps ou les moyens de passer son brevet de pilote, quelle meilleure manière de se prendre sans danger pour un merveilleux fou volant ? Bref, ou peut en conclure que, même s'ils ne sont pas très populaires auprès des hardcore pamers. les simulateurs sont une véritable entreprise de saiut public ! Après le Pro Pilot '99 de Sierra, il v a quelques mois, c'est aujourd'hui à Fly !, concocté par nus amis de Gathering of Developpers (surtout connus à la rédac pour leurs frozen margaritas), d'essayer de marcher sur les plates-bandes du géant Microsoft Flight Simulator (cf. encadré.). Mais d'abord, sur quoi juge-ton un simulateur de vol. demandent les foules anxieuses ? C'est vrai, qu'est-ce qui ressemble le plus à un soft où on pilose un petit avion de

écidément, les simulateurs de vol out la cote ! Après tout cut cut par la cote ! Après tout cut par se comprend. Quand naître ! I'vresse des un 'est pas un casseun 'est pas un casseun 'est pas un cassete même petit avion de touse comprend. Quand dans les détails. Et à ce niveau, Fly !

CRASH INTERDIT

Tout d'abord, contrairement à certains de ses confrères, il est livré avec un manuel conséquent (près de 400 pages), à tel point qu'on se demande si ce n'est pas Falcon 4 (600 pages...) qu'il chercherait en fait à concurrencer! Que les pilotes du dimanche se rassurent, Fly ! n'en est pas moins parfaitement pacifique et ne vous propose rien d'autre que de voler, voler et encore voler. Avis aux psychopathes en herbe qui lisent ces lienes, vous ne pourrez même pas essayer de jouer au film entastrophe en vous plantant exprès sur des buildings pour tuer de pauvres



Il est rare que les développeurs se donnent la peine de modeliser des sleges aussi moelleux. Déjà un ban point.

civils innocents, ça ne marche pas. Mamoel rise complet done, tris bei un tradici et qui répondra à toutes les questions que vous vous pooze aux et pilotage vintuel, et même à quelques autres (mais felias, pas un rott au Buffos). L'interface est marsi tes conviviule et propose deux modes de jeu, eplanificateur de vols et embarquement immédiai ». Dans le premier, vous autres (nai faire fociles, pilotage, attervisage), lamidis que le second vous propose anadis que le second vous propose.

The standard of the Communication of the Communicat

Format CE-HOM PC Edition Take 2 Sortie Angumilla Pris on 35; E Genre simulatin Ne vid Coolig, mini, 1229; 32 M. s MAM, Ch-Anill Mr, Wards Coolig, recons. 226; 54 Ms & RAM, Po-hold in, 2015, 1,6 Go sar in disput Ne Site Internet wave affiny con Version textics.

Site Internet waw iffi Version testée linde française Problèmes rencontré son une partie sur deux



a ville est us peu de travers mais les ciels sont alment très très réussis.



divers scénarios, du plus simple (la balade dans un ciel dégagé) au plus difficile (l'atterrissage en urgence sur le pont du Golden Gate). Les pilotes chevronnés et les débutants avides d'apprendre seront donc tous comblés, d'autant que l'autre bon point de Fly !, ce sont ses graphismes.

GLISSER SUR LES AIRS

Alors que les simulateurs sont renommés pour lour relative pauvreté esthétique, Fly ! s'inscrit clairement dans la nouvelle tendance plus coup plus grande.

C'est marraet, la deraière fois que j'al vu la statue de la Liberte, elle avait l'oir

Pro Pilot '99. Les lumières sont plus que plaisantes et semblent pour une fois respecter la réalité des angles et autres effets de réfraction, les aéroports bien détaillés (on va un peu plus loin que la bande grise uniest consacré aux textures de sol, et l'effort se voit vraiment. Je serais un

forme qui sert d'habitude de piste d'envol), et surtout, les sols sont nettement plus travaillés que dans les autres jeux du genre. Les montagnes sont particulièrement réussies, et les villes (notamment Los Angeles et San Francisco) sont assez correctes aussi. En fait, c'est tout un CD, à installer en plus du CD de base, qui

agréable à regarder, insugurée par peu moins enthousiaste sur les effets de noit et de crépuscule, mais personne n'est parfait. Le pilotage comme l'affichage graphique sont d'une remarquable fluidité, l'avion répond au doizt et à l'œil tout en corrigeant un peu les maladresses des débutants. En fait, c'est à eux que s'adresse une grande norrie du jeu, entre les scénarios faciles, la prise en main très assistée par des menus très complets en mode « Firm- >

On peut plus facilement faire des acrobaties or avec les autres simulateurs, même și c'est

risqué, trop près des repas



nt, se crasher est ent difficile dans Fly !



TOUT PAREIL S

le vous parlais d'atterns



tild from regureleted Fly I. knowled the for PE anishest, he Struktman de vid. il en sier 12 le Maria Mire Pui Piliu 191 le meter graffique de filijde Simplanti commence à date pessas effine sative to mente.

prime liberal married the latible of recitis mine use to soft entidenter per la start



percent pas du tout. Dommare...

, car les belises d'approche

ne sont pas perfeites non plus !



l'interface en vol (facon Windows) ne surprendra pas les habitués de Flight Simulator, L'accès facile à des cartes et à des vues extérieures est également fort appréciable et évitera à tous ceux qui n'ont pas un compas dans la tête de se pentre trop souvent. Certains objecteront que les paysages survolés sont un peu trop américano-américains (New York, San Francisco, Chicaso...) et que l'on n'a pas accès la betweeup d'appareils - cinq en tout, Cessna Skyhawk, Piper Malibu et Navajo, Beechcraft King Air et

barquement immédiat» et une aide non négligeable dans la partie « Planificateur de vol ».

Hawker 800XP. En fait, le choix de G.O.D. semble avoir été de privilégier l'aspect ludique du soft plutôt que de chercher l'exhaustivité (qui peut s'obtenir à coups d'add-on. s'ils suivent l'exemple de Flight Simulator), et à part les intégristes de





Fly! est un simulateur très attravant, Joli, agréable à piloter et plus ludique que ses concurrents, il représenterait un cocktail presque parfait, en dépit du petit nombre d'appareils

disponibles, si sa finition était à la hauteur de ses graphismes. Si l'on peut mettre de côté (encore que...) la gestion étrange de la 3dfx, difficile d'admettre que 6 scénarios parmi les plus intéressants a priori plantent de façon systématique. nmage, car en dehors de cette légéreté, difficile de trouver grand-chose à reprocher à ce leu.

angle du soleil

la simulation, qui s'en plaindra ? Non, les seuls véritables reproches que l'on peut faire à Fly ! sont d'ordre techniques. Les sons, tout d'abord, ont été totalement négligés et relèvent vraiment du service minimum facon Moulinex, Ensuite, si your youlez installer tons les terrains, your devrez trouver 1,6 Go sur votre discue dur, ce qui n'est pas à la portée de tout le monde.

Surtout, la gestion des cartes 3D est très aléatoire (le programme ne détecte la mienne qu'une fois sur deux) et un nombre non négligeable de missions plantent au lancement. Un patch est déjà préva, mais il est vraiment dommage qu'un jeu par ailleurs très réussi soit en kir. comme c'est de plus en plus le cas ces temps-ci

Rémy Goavec





PASSEZ À LA PUISSANCE SEMIC



I AUSSI ASCENSION, DARKNESS, CURSE OF THE SPAWN, JLA, KISS, PITT, SHI, SPIRIT OF THE TAO.

IANDES DESSINÉES EN VENTE EN KIOSQUES ET UBRAIRIES SPÉCIALISÉES 🔤 🗓

Avant, on enterrait

son or dans un coffreet on le retrouvait avec une carte jaunie. Aujourd'hui, on met son argent dans

un coffre à la banque et on le retire avec une carte bleue.

C'est mieux quand le banquier n'a pas un coutelas entre les chicuts.



Les assest de citrs sont tres meurtriers. Mieux vaut rassembler en

Fermat Chillott vC dévelopment Bat Bace Sortie missytembre Prix eeu 350 F Genre simulation de girates Config. mini. P2: 32 Me de M. CE-RUM FX. Config. recom. (233), 54 M. de RAM, CH-RHM 16x

Pavillon noir

Un capitaine à la mer

vous, amis lecteurs qui rêvez de devenir pigiste, ie yous donne un avertissement solennel : le rédacteur est fourbe. Prenez l'exemple de Cedric : il arrive tout enjoué et me balance un «t'aimes bien les trues de pirates, toi !» en tendant innocommon un CD. Et là, l'erreur : je le prends ! Le traître sort alors de son dos un manuel de 170 naces. lançant un sardonique «amuse-toi hien !» Et encore, je ne parle pas de Seb qui, avant recu le paquet, s'est gardé pour lui la bouteille de rhum promotionnelle! De la racaille ie your die !

Et ca tombe bien car de la racaille, c'est ce que Pavillon noir vous propose d'incarner (on a des cours d'entraînement à Gen4). Vous voici done aux commandes d'un vaisseau pirate en pleine mer des Caraibes entre les années 1625 et 1700, Selon cun de ces roynumes, cependant, il la période que vous choisirez (nor

gu'il y als tast de chargements

tranche de 5 ans) les conditions différeront d'après le contexte historique, nations alliées et ennemies échangeant régulièrement leur rôle. En lisse, nous retrouvous les Anglais, les Hollandais, les Espagnols et les Français. En tant que pirate. vous n'êtes par défaut soumis à au-

est parfois préférable de rester en bous termes avec un camp afin de conserver on port d'attache. BYE BYE. MONKEY ISLAND

L'aventure commence dans le célèbre port de l'Be de la Torme C'est dans ce genre d'endroit que se passe une grande partie du jeu. Vous pourrez y engager des hommes et surtout des lieutenants aux capacités et à la fidélité variable. Une cale sèche sen à entretenir votre flotte ou à acheter de nouveaux bateaux parmi les 6 types disponibles. Il est aussi re-











command de faire le plein d'irmaspour vetre équipage (fusils) et vos navires (carcos). Le marché permet d'échanger une douzaine de marchandises (café, serve, þiyote, e.c.) et surtout de s'approvisionner en vivres pour les longs trajets. Parfos, le gouverneur vous accordera audience. Les ineféts sont muitiples : récoller des informations, obtenir des titres, ou se voir confier une mission.

Une fois que vous êtes prêt à appa-



reiller, vous passez sur l'écran de la carte. Vous repérez les différents ports et choisissez votre des-

la carte. Vous repérez les différents ports et choisissez votre destination. Il faut cependant tenir compte des nationalités présentes dans les environs pour battre pavillon adéquat et surtout, prendre garde à la distance à parcourir, histoire d'éviter que vos bommes finissent cannibales (plus de vivres, plus de capitaine f).

TOUCHE PAS AU GRISBI

Vous pouvez naviguer en mode Carte ou Vigie mais ce dernier se déclenchera automatiquement lorsque vous croisez un autre convoi. Si vous décidez de l'attaquer, vous pessez en mode Combu. Un radar vous indique les positions adverses et vous manœuvrez pour les canarder

ou les aborder. Les affrontements aux canons se limitent à cliquer aux canons se limitent à câtquer aux les vaisseaux adverses et vos ar-tileurs qualifică foront le reste. Si vosa optez pour l'abordage, la résolution du conhisto ef ara automatiquement, pernant en compte le nombre d'homante, le moral, l'état physique et bien site les armes. A vous l'ou, les mortandissies et s'un vous l'ou, les mortandissies et s'un vous l'ou, les mortandissies et s'un personne de l'estat de la constitution de la constit

Ces dernières ue sont cependant pas exclues du jeu, mais juste réservées à l'assant des villes. En effet, lors de cette phase, vous passez en mort. «Combax à l'approche du port. Pour vous approprier une cité, il faut

de Corsairs.

Tour manu ?



Des cines du légendaire france. Ce filicy aux partier régulairement en demine régulairement en demine régulairement et fouvaire de régulairement et fouvaire de régulairement participaire régulaire du prive ne main en régulaire du provincie régulaire du provincie régulairement participaire régulaire du provincie ce sentire emissairement participaire de l'acceptant de la company de l'acceptant le quérieure.

As for et à mosore que votre flotte s'agrandit, la gestion de chaque savire vient vous compliquer la tâche.





L'AVIS DE FRÉDÉRIC

une belle deception. La réalisation est relativement honnéte. l'ambiance attractive mais les développeurs ont voulu en faire trop. Avoir des possibilites d'aventures variees, c'est bien mais devair choisir entre 4 ou 5 options à chaque action. c'est particulièrement lourd. L'aspect réfléchi de la gestion hyper réaliste (saleté de ravitaillement) n'est pas vraiment compatible avec le genre « aventures trépidantes de pirates », amutant que les constants chargements tuent l'ambiance. les amateurs se rabattront sur Corsairs.

> liminer toute résistance. Vos hommes devront done débarquer et se coltiner les soldats de la earnison locale à travers le dédale des rucs, ce qui laisse quand même une petite marge tactique.

LE BATEAU IVER L'atout majeur de Pavillon noir ré-

side dans son incroyable richesse. Dans tous les domanes, les options sont légion. Par exemple, pour les discussions avec le gouverneur. vous pouvez adopter cinq attitudes différentes (agressif, respectueux, etc.) et si vous le menacez, il faut préciser sur quoi (ville, famille, etc.). Sa réaction sera conditionnée par sa personnalité. Lors des combats, il est possible de tirer éreronner ou aborder un navire puis de le piller, le réquisitionner ou le couler. À l'assaut des villes, vous pouvez envoyer plusieurs cannts pour attaquer en des points différents, jouer les kamikazes... Que ce soit dans les ports ou pendant les phases de navigation en 2D vue aérienne, les

simple mais agréable purvenant à matérialiser l'ambiance « pirates ». Les musiques et les voies françaises (de qualité) apportent beaucoup. L'interface reste relativement claire et accessible (comparée à Gangsters). Le gros problème, c'est qu'il ne s'agit pas d'un jeu de nirates mass d'une simulation. Le joueur se note data les options et les paramètres qui le briment (les prvitailles ments, par exemple). On passe plus de temps à préparer un voyage ou à vivre une aventure. Les fréquents

changements de mode requièrent

des chargements qui cassent le rythme. Et en voe Vigie, le moteur pète les plombs. On dirait ou'il est concu pour un 386 et on'il découve le Pentium. Résultat, les navires piquent parfois un sprint pen contrôlable et surtout coûteux en nourriture, qui peut terminer bêtement et prématurément la partie. Au final, Pavilloo noir demande beaucoup trop d'efforts pour pouvoir profiter de sa profondeur et s'avère done plus pénible en réalité que plaisant.

Frédéric Dufresae



mieux vaut en voler. La moralite ?





in peut dire ope la taille no fait pus





PC MIDTOWN MADNESS

OUTCAST MONACO GRAND PRIX 2 CAESAR 3

CAESAR 3

RAILROAD TYCCON 2

COLIN MC RAE RAILY

ANNO 1402

HALF-LIFE
DUNGEON KEEPER 2
HEROES MIGHT AND MAGIC 3
COMBAT FLIGHT SIMULATOR
STAR WARS LA MENACE FANTOME

THE SETTLERS S

EALDUR'S GATE

MEUGEOT GRAND TOURING

PLAYEREART

CLOSE COMEAT 3 La front rasse REQUIEM TUROR 2 STAR THEK KLINGON

SOUTH PARK SILVER....

UN CHOIX

DE JEUX ET CD-ROMS !

ET AUSSI :

RUBRIQUE HARDWARE
RUBRIQUE MAC
RUBRIQUE NINTENDO 64

PLAYSTATION SILENT HILL SYPHON FILTER PLEODY ROAR 2

DRIVER
V-RALLY 2
KNOCKOUT KING 99
GTA LONDON

POY FOY 2 NEED for SPEED 4 MIDNACO GRAND PRIX 2 RIDGE RACER TYPE 4

TAI.FU WARZONE 2100





SANS CB NI CHÈQUE









PlayStation

Receive Chies visit, Siste 48th Truffee fee investment of SEXMS, Siste Polystichine et SI purem price 40.0 Effects on allow Polystichine et SI purem price 40.0 Effects on allow on which commerciate programmers our 2017 Eff. Indiquies votre defendes different on the Sextensian Commercial Commercia

Temps de c'innessen a reable soton l'article





SOUS WINTERPR

des cours de fusil dans les gencives et des sauvatages

de princesses, GT Interactive mise sur

la popularité des Lego pour nous offrir un ieu fout mimi tout

marrant, destiné aux plus jeunes, bien súr, mais aussi aux vieux de la vieille.



Format CO-ROM/IC Editour GT Interactive Sortie dis, all le Prix cm. 31st F Genre Gurse fe unturer Config. mini. 7272, 16 Mo de AM, CD-R M SX, Wins5 Config. recom. P233, 32 M de KAM, CI-KIIM GK, Corte 31 Site internet htt: //www

Lego Racers

Souvenirs. souvenirs...

convient de ne pas piquer une crise de fou rire. Oai, yous lisez. bien un test de jeu basé sur les Lego! Et le pire, c'est qu'il cumule les qualités. Alors on se calme cinq minutes, on arrête de se poiler et on lit patiemment. Le PC n'est pas uniquement dédié à l'éclatement de tronche à grands couns de roquettes. Lego Racers est un jeu tout mimi qui vous lance à l'assaut de courses délirantes au volant d'un bolide. En attendant les Playmo et pourquoi pas les Big Jim, les Goldorak et autres Capitaine Flam, c'est un retour en arrière, un raicu-

nissement d'une quinzaine (dix ?

Vous pouvez même créex



viugt ?...) d'années que GT Interactive yous propose, avec co titre pour le moins surprenant.

En premier lieu, vous construisez votre pilote. Différentes coiffes, différentes têtes, différents coms et différentes jambes sont à votre disposition pour le créer. Ainsi, on pourra s'amuser à créer un pirate un souplette, un chevalier, un pilote de F1 ou même un squelette-nimte-chevalier-pilote de F1... Les combinaisons sont nombreuses et parfois as-

sez marrantes. Vient ensuite la construction du vébicule. À partir de morceaux de

tez votre petite tuture. Et hon, ie te colle un drapeau sur chaque côté, et zou troe lance sur l'avant, et zouin des barres sur l'arrière et le tour est joué! Malheureusement, cette partie n'est pas vraiment bien réalisée et pour peu que l'on veuille faire preuve d'imagination, ca devient une galère sans nom. Les olus jeunes auront la bonne idée de se faire aider par leurs aînés pour cette

AGHEU, AGHEU!

Une bonne vingtaine de circuits yous attendent, du désert et ses pyrnmides au port du pirate, en passant par la neige ou l'intergalactique. Ca



in ecran splitté. À deux, le jeu

L'AVIS DE CERRIC

Lego Racers est destiné à la famille et ne devrait pas faire l'objet d'un culte tres poussé chez les hardcore gamers.

il n'empêche que c'est un produit d'une très grande qualité. Drôle, sympa, avec des circuits très agréables, c'est un de ces jeux dont la plus grande qualité est de permettre à toute une impression de vitesse trop mollassonne et une musique neuneu, mais il ne manquerait plus que nos rejetons deviennent des fous du volant des leur plus jeune âge !



Lugo Rocers est bien entende

Re-vult, tasté dans ce numéro-ci. La seule différence est que Lega Rocer s'adresse à un public tra poli plas imme

tourne, ça sante, ça évite les obstacles, c'est marrant comme tout ! Certes, la vitesse n'est pas extraordinaire et les parcours sont un pen courts mais les adversaires sont piutôt bons et les obstacles parfois peu évidents à franchir

Dans chaque circuit, vous devez récolter des boeus pour être plus compétitif. Représentés sous la forme de Lego à deux bosses, ils vous offrent diverses choses bien utiles pour la course. Les verts sont une sorte de turbo temporaire, les ronges vous donnent des boulets de canon pour canarder coux de devant, les jaunes vons permettent de déposer une flaque d'huile et les bleus vons donne un bouclier pour quelques secondes. Il y en a aussi des blancs qui

augmentent la puissance des autres. Un vert plus un blanc, c'est deux fois plus longtemps de vitesse. Deux blancs et c'est carrément la téléportation un peu plus loin sur le circuit. Un blanc et un rouge et c'est no grappin qui ralentit l'adversaire et vous permet de le dépasser. Deux blanes et c'est la roquette. Un blane et un jaune et vous obtenez un baril de poudre à balancer sur vos poursuivants... Par contre, le bouclier

reste le bouclier et les blancs n'ang- et 10 ans, il sera ravi de s'éclater mentent que sa durée.

Alors d'accord, pour nous, joueurs avertis, Lego Racers n'atteint pas les sommets où POD, Dethkartz ou encore Star Wars Raper nous out emmenés. N'empêche one GT Interactive nous sort un jeu intelligent, d'une réalisation dont beaucoup de développeurs devraient prendre exemple, et merveilleusement adapté à la jeune génération, Pour pen que vous ayez un gamm entre 4

avec. Ca va rendre le baby sittine un peu plus simple, permettre aux narents de faire découvrir le PC à leurs mômes et par la même occasion. leur faire passer un très agréable moment. À l'heure où le massacre virtuel est souverain, ça fait sacrément du bien de trouver un produit grand public d'une telle qualité. Et puis, entre nous, ça ne vous évoque pas une certaine eostalgie ?

Cedric Gasperini

· Jouabilité inteprochable

Construction du véhicule Impression de vitessi Touche d'accélération



Les vannes possibles

grâce aux ustensiles du billard sont aisées. Reaucoup plus alsées que de réussir à rentrer une bille dans un trou. Mais quand on est un queutard invétéré, rien n'est

impossible, un jeu de

hillard entre les mains

Laissez faire le pro.

Expert Pool

Tapis vert



n billard, on en a vite fait le tour. On yous parle de boules de conleur, de queues et de

poches et zou, le test est terminé merci pour moi à la prochaine fois. En plus, soyons honnêtes, un jeu de billard sur PC, ça craint. Où est l'ambiance enfirmée des bars glauques dont le sol est jonché de bouteilles de bière vides ? Hein ? Hein? Hein? Je yous le demande! Expert pool marque les dignes retrouvailles du tapis vert troué de chaque côté avec le PC. À vous de prouver que personne ne vous vaut une queue entre les mains. Pas même Allen Hopkins, cinq fois

champion du monde. Une table de billard, c'est un poème à elle seule. Et Expert Pool est une sorte d'ode à ce sport si agréable.

Vous calculez l'angle de tir en tournant autour de la cible, d'un seul mouvement de poignet, grâce à la souris. Ensuite, your away à placer la queue de telle manière à ce qu'elle frappe la bille blanche à l'endroit souhaité (en haut pour un effet d'accélération et en bas pour un effet rétro, pour ne citer qu'eux) Il vous faudra cusuite, tout en tenant le bouton gauche de la souris. effectuer un mouvement de va-etvient, plus ou moins accentué, pour gérer la force du coup.

Il vous faudra un moment avant de bien pérer la puissance du coup. Bien souvent, yous tapez trep mollement et la boule avance à peine d'un poil. Résultat, vous cognez plus fort la fois suivante et, déséspéré, vons vovez les boules s'exploser dans tous les coins et disparaître dans les mauvais trous... Autant dire on une boule mal placée, ça craint pour la suite et ca nuit à votre performance. Surtout que les adversaires profitent de la moindre de vos erreurs.

BON COUP DE DUENE

Vous allez donc avoir besoin de temps pour vous faire à la technique de ieu d'Expert Pool, Eh oui, le billard, c'est un peu comme le vélo. il faut du temps pour filer droit ! Mais au bout de quelques parties, on commence à mieux comprendre

Bon la main est un peu difforma



apert pool procese les memes



Format CE-MoM FC Editour of Interactive Confin. mini. PICS 16 Mar /c Co. no.M. dx, Winds Config. recom, 711.5%



comment faire des effets, comment calculer les trajectoires, surtout que le mode Entraînement est récliement pratique pour se faire les dents. Une fois devenu un dien du trais

Une fois devenu un dien de taps, planieurs environnements vous serout propose's pour faire une de monstration de vos talents. Un bar glauque, un ancien bar (le pue alono en noir et blanc), une boile de salle de billand, un bar ricain ou un sous-rod, voila les lieux où vous pource, faire des proueses en riferente peis de 200 adversaires.

Aussi, pour varier les plassirs, sont disposibles différents amusements : 9 billes, Barre USA 8 billes, Règles pro 8 billes, Règles tournoi 8 billes, 10 billes, Pool en bandes, Pool en bouteille, Pool, Rotation, Pool contre la monte et 14/1 continu. Root contre la monte et 14/1 continu. Le tout en tournoi, en pro, en entraînement ou en match simple. Quelques coups spéciaux sont aussi disponibles pour vous entraîner aux effets. Les variaitone entre toutes ces différentes parties sont minimes et

Barre Euro 8 billes, 1 poche, 3, 6 ou

coups spéciaix sont aussi disponibles pour vous entraîner aux effests. Les variations entre toutes ces différences parties sont minimes et influent principalement sur les règles. Heureusement, si vous on voulez pas vous ruiner en achetant maints et maints ouvrages sur le billard, le jeu vous affiche quelles

Cest not, le gan babille en lames Bord., O.K., le lais un pen trche dats le decer mais que vouler-sous on re se neight per

dats le decor mais que voulee vous, on ne se sefuit pas boules vous pouvez queuter sans risquer de vous voir pénalisé. Au final, Expert est cortes très boen

réalisé, possède de noubreux atout (caméra tournate, difficulté progressive, noubreux jeux, décots différents) mais pèche par certains cétés (visibilité du rigier de la bille nédicere, effets difficiles à réaliser). N'empéche que par ous temps de penurie de billard, il s'impose comme le soul et unique concurrent de sa calégorie. Et comme il us décovra pas les fours, l'homme et stanf.





Il first remontin' à Virtus pool 2 (Good n' 105) per rémoner fe trace d'un jou de billand. Seni il y a bien longtemps, co jour cistable per interple, est deven une référence en la matière. Expert froit ne la dipasse que par ses étices mote depastific, son graphione plas fin et ses nembresses options.

Casser le triangle est le coup le



eten chronomitre et croyermet, Il fout aller vite ! L'AVIS ne GENRIC

Ser certaines parties roes

c billard, co a beau être bien réalisé, co ne vaudra jomais une
vraie salle, quelques potes, quelques bières, quelques paquets
de clopes et une nuit blanche. Reste que cet Expert Pool est

plutót blen fait, plutót agréable et que sa jouabilité est très honnéte. Si les décors ne sont qui eccessiores, ils sont néammoins ses bienvenu standis que la multitude de jeux différents apporte un plus indéniable. Ce n'est pas encore le groduit parfait mais les fans seront comblés et pourront s'adonner a leur sport favori en toute similitirie Avec us peu de chance, elles vost toxicis restrer d'us redi coup l'a peut tenjions reuer son ? Export Pool
Gallione * * * * * *
Son * * * * *
Adminstration * * * *
Desire Gallione * * * * * *

Est plus

Combina

Officials bien dode

Officials bien dode

· Bandor difficiles

· Effets difficiles

Pas de bière

comme tout bon entrainement, celui-ci ne vous réserve pas que du plaisir...

Format Co-NoM FC Editeur herstern Sertie dispeniale Prix eou 300 F Config. mini. 1251, 32 Mar f. RAM, carts 37, Winas Config. recom. 7200, 44 M de RAM, Jorte 35, Win55 Site internet http://www

Force 21

Le péril jaune

I ne faut pas confondre stratégic en temps réel et stratésic/action on temps rfel. Les plus perspicaces d'entre yous auront déth vu la différence essentielle entre ces donx catégories : l'action! Or, de l'action, Force 21 n'eo regorze guère. Redstorm nous gratific en effet, après Rainbow six, d'un jeu à la prise en main complexe, résolument tourné vers la siregulation et la stratégie. Que les finricux du manche ou de la souris ne se méprendent pas, c'est la nulne grise qui git sous votre boîte criinicone que Force 21 va mettre à profit. D'un premier abord, le scénario ne brille pas par son originalité : la Chine en quête de nouveaux territoires pétrolifères envahit le Kazakhstan. N'écoutant que son courace, la fière Amérique se lance à la rescottuse des Russes, dont l'armement est insuffisant pour endieuer l'invasion du péril jaune. Rigolez pas, ce synopsis a été «copondu» par un spécialiste...

Aidés par un gars du métier (le général Franks en personne), les développeurs out essayé de reconstituer, avec Force 21, les entraînements prodigués par l'armée américaine à ses ouailles. D'ailleurs, plus, qu'un objectifs multiples et à partir d'une

Un petit bala ances avole cassé de méchant Chincis, ca decrasse

warrame, il s'arit plutôt d'une simulation de commandement, à l'aube du XXI siècle. Que l'on choisisse le camp américain ou chinois, il s'agit, au cours de 15 campagnes, de réaliser des missions à

quantité fixée d'unités. Pas de constructions, de renforts ou autres facéties purement ludiques. Terrestres on aériennes, ces unités sont de fidèles répliques de modèles existant on en voie de création. En tout, plus de 40 véhicules militaires rendus avec beaucoup de réalisme seront utilisés. Pour asseoir ce réalisme, les développeurs ont pris le parti d'une vue isométrique proche des véhicules. Impossible, donc, de confoedre un char T90UK avec un lance-requettes BRDM-3, Les déplacements des unités ont aussi été bien soienés. Les chars oscillent

doucement lorsqu'ils avancent, Cet écran apparait en ces d'échec de la mission... le le consais par cœut La Chevauchée des Walkvries a donf. et ive et sans pitié. Hin I bin I bin I



comme sur un terrain accidenté, et peinent en côte. Le choix d'une vue rapprochée a ses inconvénients. Par exemple, lorsqu'on donne un ordre à un groupe d'unité, les autres se trouvent souvent en dehors du champ visuel. Il faut done disposer ses unités avec beauconn de précautions, sachant qu'elles auront à faire face à l'ennemi hors channo. Autre exemple, on peut très bien voir ses unités, et l'horizon devant, tout en étant à 2 mètres d'un ennemi, mais placé derrière l'objectif fictif.

OUI MAIS...

À l'usage, Force 21 s'avère donc difficile à manier. D'autant que lu moindre errour stratégique est mise à profit per l'ennemi pour vous infliger des pertes décisives. Au cas où yous ne l'auriez pas encore compris, le mot-clé à retenir, nour causer de Force 21 en soirée, c'est «réalisme». Or, dans la réalité, la guerre,

loppeurs l'ont même poussé, ce réalisme, jusqu'aux terrains, dont le relief reproduit de véritables lieux.

c'est pas du Paris-Brest. Les déve-

Les leaders de chaque groupe ont aussi leur importance. Certains sont spécialisés dans l'armement d'autres dans la détection de l'ennemi, etc. Bref, il est conseillé de laisser refroidir votre cervelle tontes les dix minutes. Graphiquement. c'est le rendu des unités qui a été le plus soigné, mais le reste est assez

L'AVIS DE STÉPHANE

Force 21 peut-il être qualifié de jeu ? Les foudres de guerre et de réalisme y trouveront peut-être leur compte, c'est vrai.

Mais les missions sont courtes et difficiles, l'action est lente et peu trépidante, sans parler des temps de chargement... à se pendre. Cependant, je veux bien reconnaître qu'en s'accroch vraiment, le caractère hautement stratégique de ce jeu lui confère un intérêt certain. C'est donc aux inconditionnels de tactique militaire qu'il faut conseiller Force 21. Mais ludique, non, quand même... le mot est un peu fort.

aeréable. Sans être d'une diversité renversante, les décors changent suffisamment pour ne pas devenir lassants. Enfin, pour ceux que l'intelligence artificielle ne met pas en transe. Force 21 propose à quatre joueurs de s'affronter ou de coopérer sur 10 cartes différentes. Que ce soit on mode King of the Hill ou Capture the Flag, le petit dernier de Redstorm réservera aux amateurs du genre des nuits bien remplies. Stéphane Prince

mains comparé à ce force 21 (vair Gen4 nº 117). Stratégie

oroniprésente, tanks à gage, licos par-ci par-li, seuleranni Wiegarm ollicit également In skreintion à la stratégie, c'est

là la grosse différence



Pas fun

UpWords ***

Security 20

201 CO 4500 FG



Cen met pas parcio gróns est provisione de plus video que l'en ne excurable par l'attrait de ceux de société. Au comman, en elle ne apprecie qui mireux les avantages. Plustibles ratiol de proposant un dell' influesant, ce Scrabble 3D combleu les amateux el giern. Mass pour les (pouves occasionnes), il n'elle que pour d'intérire cat l'an amarque l'essenné des jeux de plusaur des arms avue (lespès S-Cialme IIII-S).



Estracion pour Right Streatster sur CR-80M PS nolle par Lann De Sett



Hop, encore des avises de legne à apeure à votre chaptel de couceux. On trouve di des McChornel Dougles (E. 28, 38, 37 et 80) déclinés en 3 encelleur de contextue de compagnies européennes. Med Dougles des contextues de compagnies européennes de fonditoires de l'appeur de contextue de l'appeur de contextue de l'appeur de contextue de l'appeur de l'app



Microsoft International Football 2000

Jeu de football sur CE-ROM FC edité per Microsoft





GYOONIA January Sur CD-10 MA PC édito per Aloyd

A file of a quiet no ente in y pullate. Plasticate pla, act is evidented and a file of the plastic pla

they be relatively a property of the Federage (w.k.), a point set as many than they be a problement some open messes from III. It and takes a mention to see I folder time, upon the time attent of dividir joint and juffle joint novel for 100 fed person particularly III. 2005, which would reconfirm out the inferentiant, a become of the Johnson of the III. It are not the Johnson of the violation of the III. It are the III. It is a second of the III. Grand Canyon

Educan pour Right Simulator et Esabut Fi ser 60-800 PS

600 per Missandi Sari



Cet add on permet de survoier à bord de quatre nouveaux apprents (Cinnona 205), Neiro Dere, Bell 440 et Spartie MOI la région du Grand Camper. Valable pour 15 siè et comme 15 fourir en l'insert 15 suite en l'insert 15 suite en l'insert 15 scanda Genere normale 1, oil offe su roussui majorifique, mois varianner trop vide, des environs. La separbe carte cualeur fourire pormottes opperdant des vidés à bass adhatisé, pour ure fois agrébble à l'Cert. Amusim pour les arrabores, mais sons plus IIII. Als les arrabores plus IIII.





Volla une moternium qu'elle est 'dotterence bien. Comme son nom ne Firnistes pas, sel le imporpora à 15 une carte detaillé de Comitive et de sos envitors (blue allegates sonsiere) qui s'éternient en feit assec laire. (12 ne France, mas sousi au Mercu.). De moternium et planema détaillé foir dislogueur. (3) per l'arrivour alles des moternium et planema détaillé foir dislogueur. d'apparent, de nombrous colonnées et un environnement (ne moternium compléter or stalleur this approble sont défent un manuel légor. (8) « Controllément un manuel un manuel un manuel un manuel un manuel un manue

LEM NDE DU JEU

HISTORIQUE

IMULATION

FANTASTIQUE

PANTIN AUX PORTES DE PARIS 15-16-17 OCTOBRE 1999

CENTRE INTERNATIONAL DE L'AUTOMOBILE- 35 RUE HONORÉ D'ESTIENNE D'ORVES-PANTIN MÉTRO HOCHE

DE 10 HA 19 H - PRIX D'ENTRÉE: 50 F

POUR TOUTE INFORMATION:
HOND EXPO -14, RUE LESAULT-93500 PANTIN (FRANCE)-TEL.: 01.49.91.75.00 - FAX: 01.49.91.75.32

Dungeon Keeper 2

Quel est le secret de la vie ? Abattre ses ennemis, les éviseérer, les émineer, écouter les gémissements des leurs et jetez leurs os en pâture à vos monstres ! Vous ne me croyez pas ? Ben, pourquoi vous jouez à Dungeon Keeper, alors ?

0 50 3 0 2

Difficile de savoir ce qui est le plus important dans Dungeon Keeper, de la stratégie proprement dite ou de la construction du donjon. Je ne le rappellerai pas à chaque fois, il faut au début de chaque niveau construire un antre, un poulailler, une salle au trésor et une salle d'entraînement, c'est le minimum. Il est rare que la bibliothèque soit inutile. Pour yous aider, your avez you lutins. N'hésitez pas à en créer autant que vous en ressentez le besoin. S'ils ne vont pas assez vite, vous pouvez les gifler, mais n'exagérez pas sur les baffes : s'ils sont trop faibles, ils deviennent une proie facile pour vos ennemis. Accordez aussi la plus grande importance aux messages concernant le moral de vos troupes : les créatures du Mai sont promptes à la révolte. Vérifiez aussi régulièrement que vous avez suffisamment d'or pour payer leurs gages ou elles vous quitteront. Si vous manquez d'or au moment de la paie, vendez des morceaux de salles « superflus » (casino, grand atelier...) en attendant de vous refaire. Ne commettez pas l'erreur du gardien débutant qui creuse partout sans réfléchir et ouvre le passage à des héros alors qu'il n'a pas suffisamment de créatures pour les combattre. Surveillez aussi l'enthousiasme de vos lutins qui, en creusant ou en étendant trop loin votre territoire, éveillent l'attention de l'ennemi plus tôt qu'il n'est bon. Faites-leur construire des petites pièces où vous mettrez des portes fermées : vous n'aurez qu'à les y enfermer s'ils sont intenables. De même, évitez de disperser vos salles, gardez un ensemble cohérent qui sera plus facile à surveiller. Quand vous opérerez des conversions, construisez un antre et un poulailler à part, voire même une salle d'entraînement pour les anciens héros, cela vous évitera bien des soucis. Quand vos créatures ont affaire à trop forte partie.

n'hésitez pas à leur venir en aide en les sol-

gnant au cours du combat cu en haryant de cédials sur leura nobernaires. Pour ceux qui ont joule à Durigeon Kesper premier du qui ont joule à Durigeon Kesper premier du Merchant de la company de la

Niveau 1

Ce niveau sert surtout à apprendre aux débutants la bonne façon d'extraire de l'or. Vous devez ramasser 12 000 plèces d'or. Facile, on a pris le soin de bien éclairer la

en surbrillance et vous lutins commenceront à creuser. Quand vous aurez un peu d'or, faites creuser un accès au portail, puis regardez tout autour pour repérer les autres gisements de métal précieux. Faites ensuite dégager un espace de 5x3 pour y installer un dortoir, car des gobelins vont commencer à arriver dés que les lutins se seront emparé du portail. Faites ensuite un couvoir en utilisant la même méthode. Dès que yous aurez terminé, des nains vont franchir vos murs. Lâchez les gobelins à proximité d'eux pour qu'ils s'en occupent (mais pas trop près car ils seront sonnés). Allez ensuite vers le nord. Les lutins vont faire une brèche dans les murs de Antonius. Laissez le seigneur et



son acolyte s'avancer sur le terrain vous appartenant, puls laissez tomber tous vos gobellns à proximité. Vous n'avez plus qu'à admirer le massacre.

Niveau 2

Commencez tout de suite par extraire de l'or car ce donjon va être plus coûteux que l'autre Faites ensuite creuser un antreavant de prendre possession du portail. Quand les premiers gobelins commenceront à arriver, construisez un couvoir (3x3 suffit), puis récoltez assez d'or pour édifier une libraire de 4x4 ou 5x5, afin que les sorciers commencent à arriver Faites 3 nouveaux lutins dès que vous le pourrez, ils your donneront l'or nécessaire à la construction d'une salle d'entraînement (au moins 4x4, 6x6 serait encore mieux). Si vos gobelins ne s'entraînent pas assez, lâchezles dans la salle. Ne creusez pas trop vers le nord avant d'avoir suffisamment de créatures pour repousser les quelques nains qui s'y cachent. Quand les nains auront rejoint leurs ancêtres, vous pourrez accéder à de riches veines d'or. Attendez d'avoir fait le plein de gobelins entraînés au niveau maximum avant d'attaquer Darius (le chemin est en surbrillance). Ses nains vont se hattre rageusement, il est bon d'aider vos créatures avec quelques éclairs bien placés.

Niveau 3

N'écoutez pas la voix maléfique et commencez par construire une antre et un couvoir (4x4 chacun), Emparez-vous ensuite du portail et faites une salle au trésor en 4x4. Vous devez attirer Avaricius sur votre terrain en dégageant tout l'or du niveau, ce qui n'est pas bien difficile (l'essentiel du métal jaune se trouve devant l'entrée de son donjon). Fabriquez un atelier (5x5) et ordonnez à vos trolls de faire une porte et un canon - attention, si yous ne commandez rien, ils iront s'entralner. Placez la porte sur l'entrée qui mêne au donion de Avaricius, la voix vous indiquera où mettre le canon. Des héros assez faibles vont venir vous attaquer, mais ils ne devraient pas résister longtemps au canon et aux gobelins. Placez ensuite un ou deux autres canons au bord de l'eau vers la gauche du





donjon du vieil avare, et attaquez-vous à son or. Les canons vont le ramollir un peu. Quand il sera en train d'essayer de défoncer la porte, lâchez un ou deux gobelins derrière lui, ça lui fera plaisir !

Niveau 4

Cette mission est un peu plus difficile que les précédentes et demande un minimum de prudence. Faites un antre de 6x6 un couvoir de 4x4, une salle d'entraînement de 3x3, une bibliothèque de 4x4 et un atelier de même taille, tout en envoyant vos lutins chercher de l'or et s'emparer du portail. En creusant, vous devriez découvrir des salles de garde qui attireront les elfes noirs. Entraînez bien vos créatures car yous allez être attaqué plusieurs fois par celles de Ludwig. La plupart d'entre elles ne devraient pas poser de problèmes, mais si vous voyez un chevalier, aidez vos monstres en lui balancant quelques éclairs. Vers le nord. yous allez découvrir des portails de héros. Mettez quelques canons devant la sortie pour refroidir leurs ardeurs, et n'oubliez pas que si vous vous emparez du sol autour d'un portail, les héros ne pourront plus l'utiliser. Pour aller chercher Ludwig dans sa tanière, vous pouvez passer par le côté gauche ou droit des souterrains. Quand vous aurez trouvé le passage, vous serez accueilli par un garde et une paire de canons. Faites tuer le garde par un elfe, à distance, afin qu'il ne puisse pas donner l'alerte. Emparez-vous du maximum de terrain, puis possédez une de vos créatures et appuvez sur la touche « 7 » (pas sur le pavé numérique) pour emmener toutes celles qui l'entourent. Allez détruire les canons, puis pénétrez dans le donion ennemi. Les hommes de Ludwig sont bien entraînés. Le mieux est sans doute de battre en retraite sur vos terres pour utiliser vos propres défenses sur vos ennemis, qui vous suivront Quittez la créature que vous possédez pour pouvoir utiliser votre sort de foudre. Quand ils seront morts. Ludwig aura sûrement eu le temps de s'enfermer entre ses murs Faites percer les murailles alentour par vos lutins pour abattre la porte, puis, s'ils n'attaquent pas, formez un nouveau groupe nour en finir

іуван 5

Attention, il y a fort peu d'or dans ce niveau. Ne construisez pas de salle d'entraînement trop tôt et gardez les salles indispensables d'une taille modeste. Attendez d'avoir quelques gobelins, puis creusez vers le sud. où se trouve une prison lau bout b

















d'un pont, gardée par un mage). Le combat terminé, assurez-vous que vos lutins se sont bien emparé de la prison : ils vont y emmener vos ennemis tombés, qui, une fois morts de faim, deviendront des squelettes trés dévoués. Entre-temps, vos lutins ont peutêtre déjà trouvé la citadelle de Constantin, protégée par les pièges effroi, dont nul ne peut approcher. Possédez un ou deux squelettes (les morts ne connaissent pas la peur) pour aller les détruire. Avancez progressive ment en abattant tous les pièges, la contreattaque ne devrait pas tarder. Les squelettes ne résisteront pas longtemps mais ils affalbliront les héros. Laissez-les pénétrer dans votre donjon et lâchez tous vos monstres autour de Constantin. Assommez-le d'éclairs et la victoire ne tardera pas.

Niveau & a

Attention, on passe aux choses sérieuses. Vous n'avez pas de portail pour attirer de nouvelles créatures. En outre, votre donion est très limité par de la roche dure, vous devrez donc parfaitement agencer vos salles et ne pas gâcher d'espace. Une fois que vous serez bien installe, commandez des canons à l'atelier et placez-les de facon à protéger la salle de garde qui va être fréquemment attaquée. Quand yous aurez une poignée de squelettes raisonnablement puissants. envoyez-les détruire les pièges effroi du sud. puis ramenez-les dans le donion pour laisser le temps aux lutins de s'emparer du terrain (placez des ponts de façon à leur faciliter la tâche). Au fur et à mesure que vous acquerrez de nouveaux squelettes, entraînez-les sérieusement pour qu'ils soient à la hauteur de l'ennemi. Quand vous vous sentirez sûr de vous, formez un groupe solide et allez attaquer le donion adverse. La bataille va être épique, n'hésitez pas à lancer toutes vos créatures au-delà du niveau 4 dans la mélée. tout en laissant vos lutins s'emparer du terrain au fur et à mesure. Ils devront aussi ramener vos victimes dans la prison. Placez les plus puissants dans la salle de torture (soignez-les une ou deux fois pour accroître vos chances de les convertir). Envoyez ensuite vos lutins creuser sur le câté droit du château pour atteindre le pont menant à la porte de derrière. Essayez de ne pas attirer son attention tout de suite, afin de pouvoir récupérer la maîtresse qui croupit en prison. Attaquez, mais battez en retraite pour attirer le seigneur sur votre territoire. où vous pourrez utiliser la foudre. Si les chases tournent mai malgré tout, invoquez Horny pour essayer de faire pencher la balance de votre côté.

Dans cette variante, le seigneur possède un portail qu'il peut utiliser pour vous échapper. Vous allez pouvoir interroger un mage

dès le début, qui vous révélera où se cache le seigneur (au nord). Jetez systématiquement les héros captures dans la salle de torture, afin de localiser le portail (il se trouve au nord-est). Étendez-vous vers l'ouest. Construisez des ponts jusqu'à vous trouver devant une série de portes. Au nord, l'une d'entre elles est protègée par deux canons. envoyez quelques créatures les détruire pour que les lutins puissent continuer à avancer. Invoquez quelques lutins supplémentaires pour accélérer la cadence. Quand vous connaîtrez l'emplacement du portail. envoyez immédiatement des squalettes détruire les pièges effroi et ne tardez pas à vous emparer du terrain. Placez ensuite une série de portes dissimulant des pièges sur le chemin que va emprunter le seigneur. Quand tout sera prêt, possédez une créature pas trop puissante (elle va être tuée) et allez trouver votre adversaire. Cette Irruption va provoquer sa fuite. Si vous avez bien préparé le comité d'accueil. lui et ses hommes ne tarderont pas à périr sous yos couns.

Cette fois, préparez-vous à affronter des géants ! Dès le début du niveau, l'un d'entre eux va s'en prendre à votre cœur, mais la poignée de gobelins que vous devriez déjà possèder en viendra à bout. Ce niveau vous offre la possibilité de construire des alarmes, mais elles ne seront pas vraiment nécessaires. En creusant pour aménager vos premières sailes, vous allez tomber sur un tout petit donion presque abandonné : emparezvous de toutes les salles, qui vous donneront une bonne base de départ. Les trois pièces auxquelles vous devez consacrer un maximum d'espace sont la bibliothèque, la salle d'entraînement et la prison. Les cavernes sont un peu biscornues, réfléchissez bien avant de creuser. Au besoin, sauvegardez systématiquement. Quand vos créatures seront assez fortes, étendez votre territoire vers le nord, brisant les portes et capturant les géants au fur et à mesure, Torturez-les bien, en les guérissant ou en les nourrissant de temps en temps, afin de vous constituer votre propre armée de géants, qui ont en plus la caractéristique de résister à la lave. Quand vos prisonniers vous auront révélé l'emplacement de la salle de garde du nord. emparez-vous-en. Avec l'œil du diable, localisez le sorcier et tuez-le avant de chercher une pièce située de l'autre côté de la lave, remplie de géants et de mages. Construisez un pont au-dessus de la lave. Quand vous toucherez l'autre rive, invoquez un lutin près du bard pour qu'il commence à s'emparer du terrain avant que votre pont ne s'effondre. Vous pourrez ensuite déposer vos créatures de l'autre côté sans avgir besoin de pont (ils ne résistent pas à la lave).





Sauvegardez, puis déposez toutes vos créatures puissantes devant la porte qui mêne à la salle aux géants. Quand ils l'auront abattue, une bataille homérique va avoir lieu. que vous devriez remporter si vous avez bien travaillé. Quand tout sera à vous, implantez un deuxième donion ici et empressez-vous de quérir vos troupes. Convertissez vos nouveaux prisonniers, et lorsque vous aurez reconstitué votre armée, possèdez une créature pour vous rendre aux portails des héros. Là vous devriez voir Sigmund avec ses géants. Prenez le contrôle du maximum de terrain, posez quelques pièges, et placez la malheureuse créature que vous possédiez devant la porte pour qu'elle l'abatte. Possèdez-la et allez attaquer le seigneur pour l'affaiblir un peu. Vos ennemis vont aller jusqu'à la lave, affaiblis par vos canons, aidés du sort de foudre. Quand ils auront été bien abîmés, faites un nouveau pont et placez-y un sort de ralliement pour que toutes vos créatures se ruent à l'assaut.

Niveau 8

Dans o niveau, les choest se conent un peu. Vous commence save quelques renatures utilise mais peu entrainées. Alles récupéres tutilise mais peu entrainées, Alles récupéres attention aux deux hêros qui la gardent, puis prenez le couvoir situé à l'ouest de fante. Contruise un pont de pierre pour reiler outre cours à l'antre. A l'est, et touve des mages puissants pour que vous vous attaquiez déjà. Partec de l'ouest, et enup ne revous de toutes les pièces du vaier de mogre puissants pour que vous vous attaquiez déjà. Partec de l'ouest, et enup ne vous évous de toute les pièces du vaier provous de foutes les pièces du vaier montre. Nhésitez pas à invoquer des lutims de vous reuver que les chouses ne vont pas vous reuver que les chouses ne vont pas



atteint un bon niveau et que vous aurez fait le plein de mana, allez yous emparer du portail. Près de lui, vous trouverez un bonus, et si vous avez fait un bon donion. de nouvelles créatures viendront vous rejoindre. Repérez les portails de héros et neutralisez-les (s'ils sont entourés d'eau. placez des ponts tout autour). Vous allez pouvoir attaquer Titus. Assurez-vous que vos maîtresses sont en bonne santé et qu'elles ont atteint un niveau respectable elles seront le fer de lance de votre attaque. Faites le plein de mana, pour pouvoir lancer autant de sorts de quérison et de foudre qu'il faudra. Si vous avez bien nettové le niveau, les défenseurs de Titus ne devraient pas trop yous géner.

assez vite. Quand vos créatures auront

liveau 9

Attention, votre nouvel adversaire, Voss, est un balèze, et en plus, il croit dur comme fer à sa mission d'éradication des gardiens. Vous allez devoir lui apprendre les bonnes manières. Vous n'avez pas beaucoup de temps pour édifier un bon donjon (à peu près 20 minutes), aussi sovez rapide et Aronome. Pour réussir, il faut attirer des Cedric (pardon, des démons bilieux !) en quantité. Construisez un atelier de 4x4 ou 5x5 et placez des petits antres et surtout des couvoirs tout contre. Faites un grand antre et des couvoirs supplémentaires plus loin pour les autres créatures. Faites une salle d'entraînement de petite taille (quitte à l'agrandir plus tard) et ne tenez pas compte des plaintes de vos créatures, elles n'auront pas le temps de se révolter, et n'en seront que plus heureuses de se défouler sur des héras. Quand yous aurez quelques créatures puissantes (vous devriez avoir trouvé un bonus d'augmentation de niveau, et un autre pour booster votre mana), attaquez le repaire de héros le plus proche (à l'est). Détruisez la porte de la salle de garde, emparez-vous du lieu, ne touchez pas à l'autre porte et remplacez celle que vous avez détruite par une autre de votre fabrication. Allez ensuite vous emparer du camo situé à l'ouest du cœur, et faites bien attention cette fois-ci à abattre les deux portes. Remplacez-les par d'autres, et, si vous avez le temps, attaquez le poste de garde qui se trouve encore un peu plus à l'ouest, mais ne laissez pas vos créatures subir des blessures trop graves. Fermez les portes des salles dont vous vous êtes emparé et lâchez-y vos créatures. Le seigneur Voss va arriver. Affaiblissez-le autant que possible à coups d'éclairs et essavez de l'empêcher d'atteindre vos postes pour faire de nouvelles recrues. Si vous y parvenez, il tombera sous vos coups.

Niveau 10

Ce niveau est souvent une lecon de modestie pour les jeunes gardiens présomptueux. Commencez tout de suite à bâtir votre donion (vous n'avez qu'une guarantaine de minutes devant yous), et ne construisez nas l'atelier en dernier : vous aller devoir installer une solide liane de défense pour protéger le cœur. Ne lésinez pas sur les herses et bâtissez rapidement une grande bibliothèque, que vos sorciers vous fournissent le sort « séisme » au plus vite. Le donjon d'Asmodée est juste au nord du vôtre, mais vous ruer à l'assaut serait du suicide - et le suicide n'est pas au nombre des perversions d'un bon gardien, à part celui des autres, peutêtre. Entre Asmodée et vous se trouve Ronin, qui l'assiège avec tous ses copains les

CHEAT CODES T'EN VEUX ?

F-93 (DARFNING S

Pendent le jeu, laites «Ciri-Entrée», tapez le code el raz our « Entrés ».

e on : cardwren THE PUTTING ; MIN

MANY TO DELETE : poe do crook rive motte as our name : mould пов инт ничения : піраг TRUST NO ONE : Bod made

STAR WARE LONGING 1: LA MENALE HANTONI Pendent is jee, approve per «Backspace» at recipe (or

codes. Pour revecir à la normale, foites «Entrés ». Harry: l'armo 3 deviant plus pulcounts том моче : споеро ла сасобео resrection : la possuée toe vas assessis scomo : viloque (ante COULES : chasts désactivée LICE TO CHEET : feator les armes e me ure : aanté à 100 ne is amaiace : pándo TR : Hover Amidain us : Japar Panaka er : Jouer Ohl-Was

MALLY STREET : Balloge In 400

IX. ME NOW : MOST look

seor a sear : vertige

elfes des bois. En allant vers l'ouest, dans le sens des alguilles d'une montre, vous pouvez attaquer Asmodée là où il est le plus mal défendu (en bonne logique, il a placé ses défenses sur le chemin de Ronin). Emparez-vous du portail du nord (mais discrétement) et quand vous aurez suffisamment de créatures sous vos ordres, attaquez Ronin en installant un pont entre votre donjon et son campement. Envoyez là vos créatures les moins puissantes mais en nombre, et soignez-les au fur et à mesure. Si vous organisez bien vos forces, vous devriez l'emporter. La suite n'est pas plus





vivants (après les avoir soignés) mais faites bien attention à garder suffisamment de mana (100 000 points), et placez des pièges à proximité. Les troupes de votre concurrent ne vont faire qu'une bouchée des vôtres. mais elles devraient être affaiblies. Laissezles se jeter dans vos piéges et envoyez ensuite votre seconde vaque d'assaut. Quand ses troupes auront encore subi quelques dégâts, invoquez Horny, faites battre les autres en retraite, soignez-les et renvoyez-les à l'attaque (utilisez les quelques points de mana qui vous restent pour soigner Horny). Cette fois, la victoire devrait être à vous.

Niveaux 11 a, b et c

Si vous réviez de vacances après le cauchemar du niveau 10, laissez un peu tomber Dungeon Keeper et commencez une partie de Wacky Wheels I Ces trois niveaux alternatifs sont sans pitié pour les gardiens fatigués. Selon le lieu que vous choisirez, vous pourrez partir d'une position bien défendue (a) mais limitée en surface, d'un large terrain libre (b) mais entouré de gardiens bien équipés (b) ou disposer de nombreuses créatures mais pas d'un portail, que vous devrez voler à vos concurrents (c). Faites votre choix en fonction de votre forme et de vos ambitions. La seule bonne nouvelle, c'est que vos adversaires ne sont pas liqués contre vous mais s'affrontent entre eux : divide ut regnes (diviser pour régner). Dans le niveau a, emparez-vous de votre portail et attaquez immédiatement vos ennemis. avant qu'ils n'aient le temps de se dévelonper, en commencant par les plus faibles

(selon la taille du donjon) pour faire évoluer vos créatures en même temps. Si vous prenez le niveau b, créez immédiatement des salles puissantes (vous avez la place) et commandez des défenses solides dans votre atelier. N'attendez quand même pas trop où vous serez balayé par les attaques ennemies. Enfin, dans le niveau c, ne construisez pas de belles salles. Contentez-vous du minimum et attaquez au plus vite pour vous emparer de celles de l'ennemi, et de leurs portalls par la même occasion. Quelle que soit l'option choisie, la vitesse et la ruse seront vos meilleures alliées. Pensez différent. nensez mauvais !

Niveau 12

Dans ce niveau, vous n'arriverez guère à attirer autre chose que des gobelins. Vos forces devront donc se baser sur les morts vivants que vous pourrez créer à partir de vos victimes et d'éventuelles conversions (ne gaspillez pas d'argent pour une grande valle de torture, aucune maîtresse ne devrait venir vous rendre visite). Oubliez l'atelier, le casino, et ne faites pas un trop grand antre. Mettez vos lutins au travail et rassemblez tout l'or possible pour bâtir votre modeste donion au plus vite. Construisez une prison. et allez vous emparer du cimetière à l'est du cœur de votre donjon. Des héros assez minables vont très vite vous attaquer. envoyez-les pourrir dans vos geôles. Mettez ainsi sur pied une armée d'une quinzaine de squelettes, puis supprimez l'option Prison et appliquez-vous à lever autant de vampires que possible, en vérifiant que les lutins se dépêchent d'amener les cadavres dans le





cimetière. Sauvegardez fréquemment, car remplacer vos créatures détruites prend beaucoup trop de temps. Avancez lentement mais sûrement vers le nord, et construisez de nouvelles prisons et de nouveaux cimetières au fur et à mesure que yous progressez. N'envoyez pas vos morts vivants attaquer les canons, ils n'y résisteraient pas. Possédez plutôt un lutin et rassemblez un groupe de ces petites créatures facilement remplaçables pour éliminer les pièges ennemis. Établissez ensuite un pont entre le nord de votre donjon et les terres de Malachi, prenez du terrain, et attaquez. Si votre armée des ombres est suffisamment nombreuse et bien entraînée, il ne devrait pas opposer une trop longue résistance.

Niveza 13 Oubliez les morts vivants, on n'en porte plus cette année ! Pour les remplacer, l'espère que vous aimez le cuir... Construisez une grande prison et une très grande et très helle salle de torture. Votre adversaire a sous ses ordres une véritable armée de vampires, yous allez devoir convertir un grand nombre de moines pour les vaincre. En fait, vous devez convertir toutes les créatures que vous rencontrez. La meilleure méthode est de laisser vos maîtresses les torturer jusqu'à ce qu'il n'y ait plus que deux fleurs sur la marquerite. À ce moment, quérissez-les (ou donnez-leur des poulets) et ils devraient passer de votre côté après quelques coups de fouet supplémentaires. Construisez aussi un large atelier, et créez toutes les salles de base (antre, couvoir, salle d'entraînement...) en double, bien séparées les unes des autres. Vous installerez toutes vos créatures « bénéfiques » dans l'une, et vos amis habituels dans l'autre, afin d'éviter de regrettables conflits... Allez le plus vite vers l'est, pour yous emparer du monastère situé juste entre votre donjon et celui de Mallus (sont c..., ces moines !). Vous devez arriver à convertir tous les maines, ou presque. avant que Mallus ne passe à l'attaque. Entourez votre cœur de pièges givrants, qui sont la meilleure arme contre les vampires. les gelant sans qu'ils puissent réagir. Si vos créatures sont assez puissantes, placez un sort de rassemblement à côté du cœur de son donion : avec de la chance, il périra





avant yous ! Sinon, placez tous vos moines en une ligne de défense anti-vampires et lancez vos propres créatures à l'attaque du cœur de Mallus (toujours avec le sort de rassemblement). N'hésitez pas à possèder une créature, cela boostera la force d'attaque de votre armée. Son cœur est à vous, réduisez-le en cendres!

Niveau 14

Enfin. Horny va se décider à jouer un rôle actif dans la guerre qui vous oppose au forces du Bien ! La carte est très grande, ne gaspillez pas votre or et emparez-vous petit à petit du plus de terrain possible. Attention toutefois à ce que vos lutins n'aillent pas tron loin et ne déclenchent une attaque trop tôt. Si yous les voyez trop approcher des fortifications ennemies, enfermez-les dans une pièce ou plongez-les carrément dans le cœur pour augmenter votre taux de mana. Avancez dans le sens des aiquilles d'une montre. Vatre ennemi, le seigneur Tibère, se trouve au nord de votre position, tout comme les puits de mana d'ailleurs (non, je ne confonds pas avec Total Annihilation !). Des portails de héros se trouvent au nord-est et au nord-ouest, faites attention et neutralisez-les. Vous trouverez beaucoup de canons sur votre chemin : faites-les éliminer par vos créatures tout en les soignant au fur et à mesure. Dégagez le chemin jusqu'à la forteresse de Tibère et invoquez Horny. Vous n'aurez plus qu'à admirer un carnage digne des plus grands maîtres. C'est pourtant vrai que c'est bon d'être méchant...

Niveau 15 (a et b)

Ici, les deux niveaux possibles diffèrent plus nettement. Si yous choisissez l'option a, vous devrez bătir rapidement, construire une arène pour entraîner vos créatures au plus vite et détruire la forteresse des fées. Cette partie satisfera les plus bourrins (y a pas de mal). Les amoureux de la stratégie et des beaux donjons prendront plutôt l'option Croisade (b), qui vous demandera d'abord de délivrer des chevaliers noirs avant d'aller tuer Voistag dans la forteresse. Dans la version b, vous démarrez dans le sud-quest. A l'est, trois chevaliers noirs sont

CHEAT CODES ... T'EN VEUX (ENGORE)?

RACE OF MARKET TO Sur l'écras de la certe, faites - Entrés lowerd - pour passer an mode intohe axact de restrer les codes : (sower) cox : teasz la exectité d'or PORSETT HOME GLOVES : BATTLE THER TE VERY RAISE CHIETAL THO HANDED SWORD rent (massel) : montre les disippes des unités Proc sur : cache in carte POLLALL : tax les eccessis fixoury water +eco : God mode PY MARY +OPELLS : four les ports PRODUCT BILL! +000 : God mode Property att.F + aretta : town law ports one ALL: prend lava les esca d'ar favor sur : révèle le certe

enfermés dans une prison, mais n'allez pas les délivrer tout de suite. Allez plutôt vers le nord prendre les petites prisons moins bien gardées. Vous y trouverez en tout cing chevaliers, et pourrez en plus convertir deux gardes si vous vous y prenez bien. Attention, les chevaliers noirs sont stupides et enclins à la révolte. S'ils vous ennuient, torturez-les un peu, ça les calmera. Allez ensuite chercher les trois qui restent (vous devriez avoir suffisamment de créatures) et lancez votre attaque contre la forteresse, en faisant attention aux canons qui la protègent. Si vos créatures ne dépassent pas le niveau 6. gardez assez de mana pour invoquer Horny au cas où les choses tourneraient mal, Utilisez l'œll du diable pour repérer Volstag et foncez dessus, sa tête roulera assez vite sur le plancher si vous avez bien entraîné vos monstres.

Si vous choisissez la version a, la stratégie est très basique. Construisez une belle salle d'entraînement et amenez les autres à une taille suffisante pour attirer de nombreuses créatures. Entraînez-les à fond en utilisant l'arène et, quand vous aurez fait le plein de monstres, attaquez, en les soignant régulièrement sur le champ de bataille. Là non plus, Voistag ne devrait pas résister longtemps.

Bonne nguvelle : votre ennemì, le seigneur Cœurpur, est un crétin trop sûr de lui. Mauvaise nouvelle, ses hommes sont bien entraînés. Établissez des que possible des défenses autour du cœur, il sera frèquemment attaqué. Emparez-vous tout de suite

CHEAT CODES... T'EN VEUX (TOUJOURS)?

Obmarrez la jau evec le rigne de commande auto - at the angle of the state of past appeler le conssie. Entrez ensylle les todas salvants : IMMORTAL: Old mode **HOCLIP** : pes d'alfet de alleging

EXTRACRIMPY : tous les ennemis à l'écras s GIVE ALL: tous iss objets GIVE BATTERY : plies SIVE CASH xxx : restrez une sentina d'argent à trola chillres à la place des x GIVE CHEM_PLANT_KEY; sié de l'estre estratous

GIVE COIL : anysispes ONE FLASHLIGHT : lampa de poeba ONE FUSE : fashio GIVE LIZZY_HEAD : In title de Lizzy GIVE OFFICE KEY: old do bureau de Moker

BIVE SHIPTING KEY : clé du part GIVE SHOP_KEY; old du magazin de péons GIVE TICKET: Sokal pour le Skytram GIVE WALVE : polgade de valve MIVE WAREHOUSE KEY: elé de l'entrapét GIVE WATCH : mantre GIVE WHITEKEY - whiteh

GIVE 300 CAL TOY : word a représente un nom GIVE BAZOGKA : bazooks GIVE BULLETS xxx : + xxx + est is sombre de belles

cas your youler GIVE CROWBAR : plad-de-blace GIVE FLAMETHROWER : Issue-Samme GIVE GAS xxx : « xxx » out la quentité de par BIVE GRENAGE LAUNCER : Lance-granades BIVE GRENADES xxx : - xxx - est le nombre de g GIVE HEAVY MACHINEOUN: INTRANSOUR GIVE PISTOL : pletolet

GIVE PISTOL RELOAD : le Riscoa en recharge ONE ROCKETS 200 : « 200 » set la nombre de rackets GIVE BHELLS XXX : + XXX + set la nombre de sertos GIVE RHOTOUN : fuel

SIVE SPISTOL : ellengless



des deux petits ateliers situés à côté de votre cœur, et des trolls qui les habitent, ils vont vous fabriquer de belles portes secrètes dès que vous le leur demanderez. Placez-les aux entrées des ateliers et tout autour du cœur. puis aloutez quelques pièges sympa (selon vos goûts). À l'est, dans une petite prison, un gobelin attend impatiemment que vous veniez le délivrer. Dès que la pièce vous appartiendra, placez-y une porte secrète : des gardes vont venir jeter un œil de temps en temps. Avancez comme un battant de pendule : un coup à l'est, un coup à l'ouest, un coup à l'est... et emparez-vous de tout ce que vous trouvez d'intéressant. Avancez progressivement et rongez le fief de Cœurpur comme un chancre. Fabriquez une grande salle de torture et convertissez autant de ses hommes que possible. Et lentement, très lentement, faites-lui sentir combien il est seul dans son écourante bonté...

Niveau 17

lci, votre but est de séduire les anges noirs pour qu'ils rejoignent votre cause. Dans ce niveau. I'or ne manque pas, vous allez dono pouvoir construire un beau et grand donion très rapidement. Faites un antre immense pour que les démons bilieux accourent (enfin, si on peut dire) et même un casino pour vous enrichir sur le dos de vos créatures. Mais les « basiques » sont essentiels : votre premier investissement, après le couvoir et l'antre, devra être une grande salle d'entraînement et la bibliothèque dont rêvent tous les sorciers (remplie d'ouvrages sur Buffon). Attendez que vos créatures alent atteint le niveau 4 pour rajouter une arène. Vos ennemis sont au nord, donc commencez par vous répandre à l'est et à l'ouest et ils devraient vous laisser tranquille. Surveillez-les avec l'œil du diable et pratiquez régulièrement des « frappes chirurgicales » pour réduire progressivement leur nombre. Certains vont vous chercher activement, des portes secrètes pourraient être utiles pour les gêner. Lorsque vous aurez tué votre quota de vingt héros, emparez-vous du temple, mais en l'encerclant progressivement et en réduisant petit à petit ses défenses, ou vous perdrez la partie. Une fois que les anges seront de votre côté, lancez une attaque frontale contre Harkan et Carrion et envoyez-les dans les poubelles de

l'histoire du Mal. Niveau 19

Enfin, vous allez pouvoir égorger Némésis! Mais d'abord, vous devez vous occuper des ses fils, Faust et Fabius (sic), Heureusement, ces deux crétins, qui doivent avoir un lien de parenté avec les monarques de Total Annihilation : Kingdoms, sont fort occupés à se battre entre eux. Vous commencez sans un gramme d'or dans vos caisses, et Némésis est



à l'est et à l'ouest du sien. Ramassez un peu d'or, construisez les pièces de base et allez vers l'est où se trouve un portail dont yous devez vous emparer. Ensuite, neutralisez le portail de héros situé juste au nord et commencez l'entraînement de vos créatures. N'allez pas vous emparer du portail de l'ouest avant que vos créatures n'aient atteint un niveau respectable (utilisez l'oril du diable pour estimer la puissance de vos adversaires). Quand il sera en votre possession et vous aura fourni quelques monstres, attaquez le gardien de l'est (dans mon expérience, c'était Fabius, mais certains joueurs jurent que c'est Faust, peut-être est-ce aléatoire...). Emparez-vous vite de son donion, car son papa et son frangin vont commencer à vous embêter méchamment. Attaquez d'abord le frangin, ce qui vous apportera des ressources supplémentaires fort bienvenues. Installez vos meilleures créatures dans les anciens antres des deux gardiens que vous venez d'éliminer (ce sera plus pratique si vous devez battre en retraite). Essavez d'attaquer Némésis sur trois fronts à la fois (vos deux victoires précédentes vous le permettent) et réduisez-le en bouillie sanguinglente.

Niveau 19

Il va falloir être minutieux. Vous devez faire très attention à ne pas laisser filer les princes et à ne pas les laisser mourir sous la torture. Ne vous laissez pas endormir par l'aspect sympathique de votre donjon de départ, vous allez souffrir. Commencez par repérer les portails de héros avec l'œil du Diable, vous en trouverez au nord et à l'est (que vous devrez atteindre par l'ouest, grâce à la roche impénétrable qui entoure tout le donion). Avant d'aller loin vers le nord est, creusez une petite pièce fermée où vous pourrez enfermer vos lutins pour les empêcher d'aller embêter vos ennemis trop tôt. Vous pouvez essayer de neutraliser les portails des héros, mais c'est une tâche extrémement difficile. N'essayez pas non plus une attaque frontale contre les princes, qui s'enfuiraient à toutes jambes. Menez des petites attaques, battez en retraite, solgnez vos créatures (le plus économique est de les remettre quelques minutes dans l'antre) et recommencez, jusqu'à ce que la pièce que



yous convoitez soit à yous. Laissez toujours quelques créatures, éventuellement aidées de pièges, en défense à proximité de votre cœur. Ne construisez pas de salles en doublon un peu partout, vous perdriez du temps et des créatures à les défendre : contentez-vous d'agrandir les salles de base si besoin est. Évitez de placer des pièges à rocher, de peur qu'ils n'écrasent un prince par mégarde. Quand yous les aurez jetés dans la salle de torture, surveillez-les de près : ils se laisseront mourir plutôt que de céder facilement. Placez des pièges alarme pour pouvoir réagir aux tentatives d'invasion, mais ne laissez jamais vos princes trop longtemps seuls ou vous risquez de les perdre, et la partie avec.

Niveau 20

Le château du roi est à l'ouest du donion. Sur le chemin, se trouvent des puits de mana et des portails de héros. Emparezvous au plus vite des uns pendant que vous neutralisez les autres. Avancez très prudemment, en passant chaque nouveau passage à l'œil du diable pour ne pas être victime d'une attaque surprise. Les puits de mana vont vous être utiles, car il y a de fortes chances que vous fassiez plusieurs fois appel à Horny dans ce niveau, tant l'opposition est musclée. Semez des pièges un peu partout dans les couloirs (il vous faudra un bel atelier plein de trolls). Ne vous laissez pas distraire par les héros qui vous importunent et concentrez-vous pour avoir rapidement la peau de Reginald, qui se trouve être du niveau 10, donc pas un petit rigolo. Érigez un temple et essayez d'avoir une armée d'anges noirs que vous entralnerez dans l'arène pour en faire vos troupes d'élites. Vous allez être attaqué de facon incessante mais ne laissez pas cela vous faire perdre votre calme. Ripostez avec vos sortilèges et continuez l'entraînement. Quand vous arriverez devant le roi, lâchez vos meilleures troupes sur lui et invoquez Horny, puis faites venir toutes vos créatures pour l'étauffer sous le nombre. Il est fort probable qu'il se relève après être tombé la première fois, n'éloignez pas trop vos troupes puissantes de son cadavre, et soyez prêt à faire revenir Horny en cas de besoin. Lorsque la mort de Reginald sera définitive. vous aurez gagné. Maître incontesté des



royaumes souterrains, vous êtes maintenant prêt à sortir au grand jour étendre votre royaume.

Hiveaux secrets

Les niveaux secrets s'obtiennent en découvrant un objet spécial dans l'une des cavernes du niveau où vous vous trouvez, d'autres n'apparaissent qu'à certaines dates (13 du mois, Halloween, Walpurgis,...). Voici un br

Premier secret : le golf.

L'objet spécial se trouve dans le niveau S. Ils agit time partie de goff un peu spécial se trouve dans le mind du Diable le spius qu'el les pius avec l'amindre du Diable le et un rother piègle l'éoux avec Z'mindre popur faire tomber vother dans les va que dans une seule direction, et s'il heurs trope de unu, il s'effondre l'Une seule vierbugé mur jui s'effondre l'Une seule vierbugé mur jui s'effondre l'Une seule d'extre de un seule direction, changer l'angie de vier le donjon avec la tragie de vier le donjon avec la tre direction, changer l'extri l'Apart ça, il s'agit simplement d'un jeu d'adresse pour vous faire enrager un jeu d'adresse pour vous faire enrager.

Deuxième secret : le tir aux pipes. L'objet spècial se trouve au niveau 7.

Vous possédez un sorcier et devez éliminer vos adversaires à coups de boules de feu (attention à ne pas les lancer trop près du mur). Faites bien attention car certains n'héstent pas à attaques par-derrière. Si vous les éliminez tous, vous aurez le privilège de vous battre en duel contre un puissant chevalier. Zi'en avez de la chance!

valier. Z'en avez de la chance ! Troisième secret : le labyrinthe. L'objet spécial se trouve au niveau 10.

ki, vous possédez un ange noir et devez retrouver votre chemin jusqu'au cœur de votre donion. Le seul problème, c'est que les trois quarts du chemin sont composés de lave et qu'il est truffé de pièges, sans même parler des mages agressifs sur leurs llots. Massacrez les mages, puis prenez la porte pour accèder au reste du parcours. Quelle porte ? Aucune idée, ça change à chaque fois I Une mêne vers la liberté, les autres vers une mort certaine. Une chance sur six pas si mal... Vous allez aussi rencontrer des canons (un peu plus haut) et surtout vous devez tuer le gardien du temple (niveau 5). Ah qui, l'oubliais, tout ca en 4 minutes ! Je unus anvia

Quatrième secret : le bowling.

CHEAT CODES... T'EN VEUX (PLUS)?

GIVE TOMMTOUR. TOMOTYPUS
GIVE ADMENDAL MC: «MOVIGANIA»
EINE ARMOR? «Sarver à Toud
GIVE HEALTH: «sout à Toud
GIVE HEALTH: «sout à Toud
GIVE HEALTH: «sout à Toud
GIVE LEARET ARMOR? « guire
GIVE LARGE HOALTH: grand southit
GIVE LEAR RAIL » (» journe des l'annue
GIVE EINE ARMOR? » (» journe
GIVE EINE ARMOR? » (» journe
GIVE EINE ALLTH: » (» poil movelité."

Chests your shenger de nivesu : MAP SR1 : Skidney MAP SEWER : Sowers MAP SR2 : The Super MAP BAR SR : Jaz MAP SR3 : Mean Streets MAP SRd - The James MAP BIXE : Blks MAP PV H : Polsosville MAP BAR PV : Sweet MAP PV 1: Louis's Errand MAP PV B : Blenco Industries MAP PV 8085 : NIKK Blance MAP SY H : Lizzy's Problem MAP BAR SY : Sally Dog MAP BY1 : Plet Pressers MAP SY2 : Das Bost MAP STEEL1 - Steakeurs MAP BAR ST : Boller Room MAP STEELZ : Steel MIN STEELS : Steel Processing MAP STEEL4 : Moker Shing MAP KPCUTS : Consecuto MAP TYZ : Dark Page MAP TYT - Dale MAP TY4 - Genel MAP EPCITA - The Picelo MAP RC1 : Radio City Station MAP RC2 : Enter the Dragons MAP RC3 : Street of Fire MAP RC4 : Skytram Station MAP BAR RC: Troboos MAP RCS : Control Towers MAP SCEOSS1: Crystal Palace East

MAP RCBOSSZ : Crystel Palace West

MAP EPCITT : Detre

L'objet spécial se trouve au niveau 13.

Vous devez encore diriger des rochers, mais cette fois pour écraser de sales petits naims morveux 1 Si vous avez réussi le premier secret, vous savez comment diriger le rocher. N'oubliez pas que vous n'avez que 6 minutes pour les aplatir tous. C'est chouette d'étre gardien, non?

Bernon 13.

Rémy Goavec

Total Annihilation Kingdoms

Les querelles de famille, ça n'est jamais drôle, mais sur Darien, ca prend carrément des proportions dantesques ! Comment mettre tous les frangins et frangines d'accord ? Facile, en lisant cette soluce, particulièrement géniale il fant l'avoner !



Chapitre 1 : les portes de l'enter - Aramon

Ce premier niveau est simple : il suffit d'amener le messager Emen dans la ville d'Abiad, assiégée par les zombies. Abiad se trouve tout droit au nord et vous pourrez reconnaître les zombies à leurs costumes rouges. Emen est suffisemment puissant et rapide pour se défaire tout seul des morts vivants. Profitez plutôt de ce premier niveau pour apprendre à diriger vos armées et à composer des groupes cohérents.

Chapitre 2 : victimes ou vainqueurs

Cette fois. Emen doit atteindre une garnison encerclée par des zombies et des exécuteurs. Vous devez traverser des bois mais la tâche n'est pas tellement plus difficile pour autant. La garnison se trouve au nord-



est. Gardez votre groupe bien compact : vos ennemis n'ont aucun moyen de vous frapper à distance. Si vous voulez que vos hommes ripostent, placez-les en mode « patrouille ». Ils régleront le compte des zombies au fur et à mesure, mais vous devrez leur rappeler le chemin après chaque escarmouche. Dès que vous approcherez du cama, vous prendrez le contrôle des tours de défense. Vos adversaires apparaîtront alors dans le radar sous l'aspect de petites taches rouges. Pour passer au niveau suivant, il suffit de poser le pied sur les pierres grises.

Chapitre 3 : l'ordre bouleversé - Aramon

Le preux chevalier Jorath doit rejoindre la flotte afin de porter la nouvelle de l'invasion à vos alliés. Les beteaux l'attendent au nordest. Les forces de Taros vont attaquer la garnison, mais elle est suffisamment armée pour se défendre sans vous. Envoyez Jorath et les autres cavaliers vers la tour marine qui surplombe le point d'amarrage des navires. tout en lui faisant éliminer tous ceux qui voudraient lui barrer la route. Si vous voulez faire voyager cavallers et fantassins ensemble, sélectionnez les unités que vous voulez mêler et appuyez sur « Alt + 1 » : les cavaliers ne semeront pas leurs compagnons. Dès que Jorath aura atteint la tour, un navire s'approchera. Sélectionnez tous ceux que vous voulez faire monter à bord.

appuvez sur « T », et ils grimperont comme

per magie. Envoyez vos vaisseaux vers le

nord-est et vous aurez gagné.

Chapitre 4 : point de rupture

Vous devez envoyer un groupe de mouettes de feu détruire un port vérunien. Groupez vos volatiles en formation, envoyez-les sur le bateau du sud et cliquez sur «T» pour suivre le groupe. Commencez par attaquer les navires amarrés le long de la côte, puis repérez les archers et tuez-les de la même façon. Les mouettes de feu peuvent alors poursuivre tranquillement leur œuvre de destruction. Si vous voulez les regarder faire tranquillement, appuyez sur «P», puis «MAJ» et indiquez-leur plusieurs points d'attaque qu'ils suivront scrupuleusement. Une fois le village réduit en cendres, vous serez victorieux.

Chapitre 5 : sombre paix

Vous allez apprendre à établir des manatites pour récolter la mana, Invoquez un nécromaçon et faites-lui créer une pierre sur la source de mana du nord-est. Surveillez bien le taux de mana en bas à droite de l'écran. Invoquez ensuite une gargouille pour parcourir la carte et repérer les points stratégiques ainsi que les défenses de la ville adverse. Invoquez ensuite des exécuteurs et envoyez une partie de votre armée détruire la manatite d'Aramon qui se trouve à l'ouest de la ville, pour empêcher le mage architecte de construire des tours de défense. Si vous voulez déplacer votre nécromacon. faites-le garder par quelques-uns de vos morts vivants. Quand yous yous sentirez

assez fort. Jancez simplement un assaut massif sur la ville.

Chapitre 6 : la jungle hurle - Wenina

Amenez vos navires sur la plage du nord, en les laissant en formation pour repousser les attaques des quelques mouettes de feu qui passent par là. Débarquez vos troupes et commencez à faire construire les bâtiments de base (en commencant par les manatites) par votre prêtresse. Un première vaque de gobelins yous assaille, préparez-yous à la repousser. Quand la prêtresse aura terminé. faites-lui établir des murailles autour la zone de défense (vous pouvez aller très vite en utilisant « MAJ ») jusqu'à avoir un véritable fort, tours de défense comprises. Une fois que yous aurez construit quatre tours. vous aurez gagné. Les stratèges en herbe qui souhaiteraient s'entraîner un peu peuvent attaquer des villages de gobelins. L'un est à l'extrême nord de la carte, l'autre sur une plage située sur une lle au sud de votre camp. Faites accompagner vos troupes par une prêtresse pour soigner les blessés.

Chapitre 7 : massacre - Zhon

Cette mission va vous apprendre à vous servir du dompteur, pour détruire le campement que vous venez juste d'édifier. La première chose à faire est d'envoyer les unités que vous possédez déià, garder les manatites, ou les Véruniens les détruiront très vite. Utilisez les mouettes de feu pour patrouiller au-dessus des arbres, mais ne les laissez pas approcher de la plage ou les tours les réduiront en bouillie. Créez ensuite une armée de chasseurs et de trois (surtout des trolls) en utilisant la touche « MAI» pour ordonner à votre dompteur de les produire en série. Utilisez votre dompteur pour soigner les blessés. Attention, si vous envoyez un dompteur aux côtés de vos créatures pour les soigner au fur et à mesure, mettez-le en mode « passif » ou il se fera tuer. Lancez autant de vaques d'assaut qu'il faudra pour venir à bout du camp ennemi.

Chapitre 8 : sans pitié - Throng

Pour la première fois, vous allez pouvoir utiliser un monarque, Lokken. Vous devez détruire une garnison située dans le sudquest. Emparez-vous des sources de mana les plus proches et construisez une satantre pour commencer à mettre votre armée sur pied. En appuvant sur « MAJ », avant de cliquer sur l'icône de l'unité que vous voulez invoquer, yous les invoquerez cinq par cinq au lieu de une par une. Composez votre armée de zombies, d'exécuteurs, de chevaliers noirs et invoquez par la même occasion





quelques nécromaçons et gargouilles.





Envoyez un nécromaçon s'emparer de la mana de l'ouest, et faites garder la pierre par des zombies. Ordonnez à Lokken de garder la satantre : sa présence accélérera le processus d'invocation. Ne laissez pas votre armée s'entasser n'importe où mais utilisez la touche « M » pour lui assigner un point de rassemblement. Pour ordonner des points de patrouille à vos gargouilles, créez un groupe de cing, sélectionnez la satantre. appuyez sur «M» et cliquer sur l'endroit que vous voulez découvrir, puis faites «MAJ + P » pour leur montrer où vous voulez qu'elles arrêtent leur patrouille. Si vous êtes attaqué, vous pouvez rendre Lokken invisible en le sélectionnant puis en cliquant sur « K ». Lorsque vous aurez une armée suffisante, lancez-la sur vos ennemis et la victoire sera à vous aisément.

Chapitre 9 : la main invisible

- Taros

Lokken pense à tort qu'assassiner le maître alchimiste d'Aramon suffira à empêcher la construction d'armes à poudre. L'assassin Mirazi Heket doit s'infiltrer dans la ville pour le tuer. Il a le pouvoir de se rendre invisible, mais sa mana baisse dangereusement s'il reste immobile. Laissez-le en mode passif, ou il attaquera tout le monde et croulera sous le nombre. Appuvez sur « T » pour être sûr de ne jamais le perdre de vue. Montez le long de la route pavée, puis prenez à gauche pour pénétrer dans la ville. Passez en mode invisible mais attention, tout soldat passant trop près de vous vous verra. Restez aussi à l'écart des tours, votre invisibilité ne les gêne pas. Avancez vers les bâtiments, cachez-vous et faites remonter votre taux de mana avant de repartir. Pour vous recharger plus vite, appuvez sur «+» (le leu va plus vite), puis sur «-» lorsque vous repartirez. Montez vers le nord, c'est là que se trouve l'alchimiste. Cachez-vous derrière un bâtiment, passez la souris sur tous ceux que vous vovez, et dès que vous avez identifié votre cible, attaquez. Tuez les soldats qui vont se leter sur vous, puis trouvez un coin tranquille pour regagner de la mana. Camouflez-vous à nouveau, et dirigezvous vers le nord-est. Si vous vous sentez très fort, massacrez tous les habitants de la ville, et même les animaux alentour. Mirazi atteindra alors le statut de vétéran, ce qui ne sera pas à négliger pour les missions suivantes.

Chapftre 10 : les légions du cauchemar

- Taros Pour mener à bien cette mission, vous avez un nouveau bâtiment, le temple. Il v a plusieurs facons de remporter la victoire, la plus élégante étant certainement l'usage des becs de fer. Construisez d'abord des manatites sur toutes les sources que vous pouvez atteindre (notamment à l'extrême nord-est), puis une satantre. Assignez vos premières unités à la défense des manatites. Vous allez subir des attaques sévères. Invoquez un nécromaçon puis ordonnez-lui de construire des murailles pour protéger votre camp, déjà situé sur de hautes falaises. Envoyez des gargouilles repérer les ennemis basés dans la forêt du nord, et, une fois que vous aurez construit une méphistéleveur, faites-les éliminer par les becs de fer. Mettez ensuite sur pied une armée













conséquente (utilisez toutes les unités à votre disposition sauf les liches, inutiles), puis lancez les becs de fer pour qu'ils éliment les archers et fassent une brèche dans les murailles. N'oubliez pas de vous servir de la touche « M » pour que les oiseaux ne se perdent pas sous les feuillages une fois créés. La brèche ouverte, envoyez vos monstres pour massacrer les pauvres humains.

Chapitre 11 : la quête maléfique - Darros

Vous devez construire un temple dédié à

Bélial sur le sol sacré d'Aramon. Sélectionnez vos éclaireurs et envoyez-les rejoindre Lokken au nord-ouest, puis ordonnez à vos autres troupes d'aller les rejoindre. Vous n'avez que cinq minutes environ avant une attaque massive des troupes d'Aramon, Pendant ce temps, emparez-vous des cinq puits de mana situés sur la bande nord-ouest de la carte. Commencez par en prendre deux. puis construisez une satantre afin de les faire protéger, et continuez ainsi jusqu'à ce que toutes soient à vous. Envoyez des patrouilles de gargouilles afin de savoir exactement d'où va venir l'attaque d'Aramon. Faites systématiquement garder vos bâtiments par des archosauria accompagnés de 5 ou 6 zombies. Construisez ensuite une méphistéleveur et invoquez 20 archers squelettes et à peu près autant d'exécuteurs. Mettez-les sur « attaque », vous pourrez désormais les rappeler en faisant « CTRL + Z ». Choisissez un terrain à découvert et postez-y votre force d'attaque. Ils devraient parvenir à repousser l'attaque. Faites-leur ensuite systématiquement nettoyer le plateau. Quand yous n'y trouverez plus aucun ennemi, envoyez votre prêtre (escorté, pour plus de sûreté) et bâtissez le temple.

Chapitre 12 : la foreor des cieux - Aramon

Pour repousser les envahisseurs de Taros, laissez vos canons là où ils se trouvent déjà, ils se chargeront de tout. Si vous voulez prouver vos talents de stratège, mettez-les en « passif » et prenez les choses en main ! Placez des archers et des archers mages sur les points de passage obligés des ennemis de chaque côté des canons, ils ne se défendront même pas, la destruction de vos armes étant leur seul but. Ceux qui attaquent de face seront décimés sous les boulets, mais placez quand même quelques archers en natrouille au cas où certains morts vivants nasseraient Attention, les canons peuvent écraser amis comme ennemis!

Chapitre 13 : folie et épidémies

- Aramon

Les forces d'Aramon recherchent le Cœur de Tesh, mais le port vérunien qu'elles doivent atteindre est assiégé. En dépit de cette

opposition. Jorath doit atteindre les docks au nord-est de la carte. Envoyez vos unités en patrouille vers l'ouest, tout en restant sur le bord sud de la carte. Réglez-les sur « attaque », puis prenez la route qui monte vers le nord. Restez bien à droite de la route ou vous vous retrouverez sous le feu des tours de mages et des démonosaurus. Lorsque vous aurez rejoint les tours et les amazones de Véruna, aidez-les à détruire les démons et les zombies à portée, puis faites passer Jorath par la fente dans la muraille de gauche de la ville. Amenez-le sur les docks et vous aurez gagné.

Chapitre 14 : des invités indésirables - Véruna

Le commandant Solan Rixx a décidé de chasser une fois pour toutes les forces de Zhon des îles de Véruna. Lui et Kirenna doivent survivre jusqu'à l'accomplissement de la mission. Commencez par faire édifier des pierres à mana par Kirenna, et construisez une tour marine à côté de chacune d'entre elles. L'île est trop petite pour faire venir des renforts, yous devrez yous emparer d'une autre lle pour pouvoir agrandir votre armée. Construisez un arsenal et une poignée de phallainas, défendus par une baleinière Chargez-y vos troupes et prenez la petite île de l'ouest. Envoyez ensuite Kirenna y construire une manatite, une camp de recrues et deux tours de garde, Ramenez-la ensuite en lieu sûr sur son lie de départ et invoquez des prêtresses pour la remplacer. Mettez sur pied une armée d'arbalétriers et de guerriers et embarquez-les sur la baleinière avec deux prêtresses. Envahissez l'île de l'est et fortifiez votre position à l'aide de tours de garde, puis nettoyez l'île de toute opposition. Construisez ensuite une manatite et protégez-la de tours et de murailles. Levez de nouvelles troupes et débarquez sur la grande lle du nord-ouest (choisissez de préférence la péninsule qui part du flanc nord de l'île). Fortifiez votre position aussi vite que possible (tours et murailles) et laissez vos vaisseaux à proximité de la côte afin

premiers assauts et levez votre armée pour l'attaque. Lancez des vaques d'assaut de 20 créatures au moins jusqu'à ce que l'en-Chanitre 15 : ncéans déchaînés

qu'ils soutiennent vos troupes. Repoussez les

nemi cède. - Váruna

La contre-attaque de Zhon est terrible, et les krakens ainsi que les rocs sont sur le point de balayer les forces du royaume maritime. Vous devez survivre 30 minutes sur votre vaisseau amiral. Bâtissez un campement près de votre navire amirai. Invoquez deux prêtresses, faites-leur bâtir autant de manatites qu'il vous en faut et trois tours de garde, puis placez-les en patrouille près des tours

MICRO - JEUX VIDÉO - INTERNET



LE GRAND MARCHÉ INFORMATIQUE ET MULTIMÉDIA

28 OCTOBRE / 1th Novembre 1999 - Place de la Bastille

Les cinq jours les plus interessants de l'année



1.00	P		A.
CADEAU!	BON DE P	RÉDUCTION DEMI TARIF MIN	1999 ······
Entrée demi tarif offerte par votre magazine	Encieté :		E
(25F au lieu de 50F).	Présentez-vous à	Paccueil muni de ce coupon dûn nov. 1999, PLACE DE LA BASTILLI	ent complété

pour qu'elles les réparent automatiquement. Créez cinq phallainas et une autre prêtresse. Envoyez-la sur la petite île pour qu'elle invoque trois tours et une manatite. Vous pouvez désormais construire une flotte importante. Créez six ou sept tours marines près des côtes et placez vos navires en groupes de cinq à proximité, pour vous aider à résister aux attaques des mouettes de feu, des krakens et des griffons, que vos tours devraient être capables de repousser. Ne restez pas sur la défensive, mais contreattaquez sur l'île de l'est, en utilisant la même tactique d'invasion qu'au chapitre précédent : amenez des prêtresses et construisez des tours pour encadrer chaque source de mana capturée. Si vous en avez encore le temps, invoquez des amazones et des croisés pour l'attaque finale.

Chaptire 16 : la nonvelle flotte

Véruna

Aramon a offert la poudre à canon à Véruna, ce qui va permettre de mettre sur pied (ou à flot...) une flotte beaucoup plus pulssante. Vous devez utiliser ces nouveaux navires pour établir une tête de pont sur la partie ouest du continent, et balayer vos ennemis jusqu'au dernier. La principale difficulté est ici de transférer vos forces depuis la petite île jusqu'au continent, étant donné que vous allez être constamment assailli par des krakens, des griffons et des mouettes de feu. Sélectionnez vos vaisseaux et placez-les un peu au-dessous de l'île. Mettez votre vaisseau-amiral en mode patrouille, pour qu'il les répare au fur et à mesure qu'ils seront endommagés. Parallélement, ordonnez à Kirenna de construire deux tours de défense supplémentaires et faites-la patrouiller de l'une à l'autre. Quand votre mana aura atteint un chiffre suffisant, construisez deux tours marines devant la pointe nord-ouest de l'île. Placez-y les phallainas et faites-y patrouiller le vaisseau-amiral. Ajoutez ensuite une paire de phallainas. Ces défenses devraient résister tout au long du ieu. Construisez ensuite un arsenal et bâtissez-y un vaisseau-amiral et cinq phallainas. Si la tartaruca est toujours à flot, chargez-la des troupes qui attendent sur la terre ferme et déposez-les au sud du continent. Faites patrouiller le navire amiral près des autres bateaux (adoptez systématiquement cette tactique) et ne les éloignez pas de la rive pour qu'ils aident vos forces à repousser les assauts des gobelins. Quand vous aurez nettové tout le rivage sur la amonez Kirenna et établissez une base avant de la renvoyer en patrouille sur l'île pour réparer les tours. Invoquez quelques prétresses et faites-leur bâtir des tours pour défendre le camp, puis faites-le patrouiller pour qu'elles soignent et réparent automatiquement. Emparez-vous de la mana située



à l'ouest (déjà utilisée par l'ennemi) et protégez-la solidement. Il y a aussi de la mana au sud-ouest, mais elle est trop bien défendue. Construisez plutôt une muraille au sud, là où le passage est le plus étroit, et faites-la défendre par des tours. Bâtissez ensuite plus de bateaux ainsi qu'un nouveau narval. Lorsque vous aurez tout cela. vous pourrez passer à l'attaque et éliminer tous vos adversaires.

Chapitre 17 : fes tours qui marchent - Zhon

Pour répondre à la contre-attaque de Véruna, vous devez trouver des géants de pierre et les convaincre de détruire un avant-poste vérunien. Les géants se trouvent au sud de la carte. Évitez de trop approcher du campement vérunien et vous ne serez pas attaqué. Si l'exploration de la carte vous ennuie, accélérez le passage du temps. Quand vous les aurez, revenez à la vitesse normale et attaquez l'un des angles de la forteresse, en commençant par tuer les soldats avant de détruire la tour, puis continuez votre marche vers le nord, les géants écraseront tout sans difficulté.

Chapitre 18 : la guerre

- Zhon Vous allez être attaqué par de véritables hordes de Véruniens et devrez non seulement survivre mais les exterminer jusqu'au dernier! Protégez les deux manatites que vous possédez déjá, puis allez en établir une sur la source la plus proche, à l'ouest. Vous vous occuperez des deux autres plus tard. Envoyez un géant de pierre et une poignée de chasseurs garder la pierre du nord, et faites la même chose sur celle du sud, mais cette fois avec un géant et des trolls. Massez le reste de vos troupes près de la pierre du milieu. Construisez deux brasiers sacrés un peu plus à l'est pour soigner vos troupes. Le premier assaut ne va plus tarder. Si vous perdez tous vos dompteurs dans les dix premières minutes, recommencez la partie. Quand vous aurez assez de mana, invoquez au moins six dompteurs et invocateurs puis envovez au moins dix chasseurs en renfort autour de chaque manatite. Commencez à invoquer des géants de pierre au nord et au centre de vos positions, mais n'allez pas trop



vite de peur de manquer de mana. Surveillez aussi les côtés, où il y a de fortes chances que les Véruniens placent des catapultes. Continuez petit à petit à élargir votre armée de nouveaux géants et autres chasseurs, puis avancez progressivement vers le nord et le sud pour vous emparer des sources de mana. Construisez des « relais » de brasiers sacrés à chaque portion de territoire conquise. Quand vous aurez entre vos mains les cinq sources de mana, vous aurez quasiment gagné. Amenez vos brasiers sacrés jusqu'à la côte, gardés à chaque fois par 3 ou 4 géants aidés de chasseurs et envoyez des chauves-souris patrouiller audessus de la rivière. Les chasseurs peuvent traverser au centre de la rivière, mais pas les géants. Allez construire un camp au sudouest. S'il y a trop de navires vérunlens nour passer, distrayez-les avec des mouettes de feu et des chauves-souris pendant que des rocs feront passer la rivière à vos créatures. Installez ensulte des brasiers sacrés au sud, et invoquez suffisamment de géants pour donner l'assaut final.

Chapitre 19 : une sente lame - Zhon

Un puissant fort vérunien se trouve dans l'île du centre, un plus petit dans le sud-quest Vous devez empêcher leurs éclaireurs de gagner du terrain, puis détruire le camp de l'île centrale. Prenez les deux manatite les plus proches de vous (à l'ouest et au sudouest) et faites-les garder, sans pour autant laisser votre première pierre sans défense. Édifiez ensulte des brasiers sacrés prés de chacune, puis, quand Thirsha aura terminé et créé quelques dompteurs, invoquez des géants de pierre. Envoyez ensuite Thirsha sous bonne escorte au sud pour prendre les deux sources de mana qui s'y trouvent, puis envoyez des chauves-souris patrouiller à l'est pour empêcher les prêtresses d'y construire des tours. Envoyez ensuite Thirsha de l'autre côté de la rivière nord et mettez sur pied une armée suffisante pour nettoyer tout l'ouest de la carte. Envoyez des mouettes de feu et des géants de pierre détruire le camp du sud-ouest et essayez d'utiliser les harpies pour capturer vos ennemis. N'attaquez pas le camp central par les airs, ou vos forces seront balayées. Commencez par détruire







ACHETER VENDRE

aux ENCHÈRES

Trouver un objet rare, céder celui qui encombre,

c'est facile!

CHEAT CODES... T'EN VEUX (ENGORE)?

Pendant le les, tattes « Cirl-All-C », sela rectuez les codes entreste SO NOT FEAR THE REAPER : RIVERS CONTRACT res. The rowers : you recoulded attelprant to alread 10. er me seer : tooles les selles, tous les plèges I BELIEVE ITS MADE: foot los ports now the man has some ; carte revelled show me the money : plus d'arpent THE IS NY CHORON: Baster for salling

MICHT & MARKE WA

Pour ette gagner en expérience : tuez un adversaire poissent mais eu lleu de le voier. lancez-let la sort de paratyale. Ressuscitaz-le, et recommences autori que vous vouler

TOTAL AMBIBUTATION - NIMEDRANG

Commencez use converte partie (as mode Escarmoscoa or Mutti uniqueroesti, appayer ear - Entrée - et tener escentings: I'l.A. aread is commended ectors : borispe

uržanau - manu secocción (1-258) : change le confeer de breatiland de swarre

«Loso (1-8) : change is contact day carnot ALSTEARLOOD : gore +MANUFORTHM : peoplery d'écran country or (mill) : renomme are palls effectioneds

editt : deitter le lan securitaria : décélectionne les soitée exemple : change le récolution graphique escularoros : effets de brouillant (evac eccliérateur 3D) +aucurroe : broallierd de goarre an vaçous (ecc6léreteor30)

les tours marines placées sur la rivière (des géants de pierre appuyés par krakens et griffons devraient faire l'affaire), puis faites amener vos troupes sur la pointe nord-est de l'île (hors de portée des tours) par des rocs. Invoquez des géants de pierre et attaquez, en visant les tours en priorité. Dés que vous serez parvenu à faire une brèche, le reste devrait suivre.

Chapitre 20 : débarquement

Après ces défaites, il est essentiel que Véruna reprenne pied sur le sol de Zhon. Vous allez devoir détruire deux villages zhoniens et construire quatre tours dans chacun d'entre eux. Vous partez du nord-ouest. Faites avancer vos vaisseaux vers le nord-est. puis vers le sud, jusqu'à atteindre une crique

peu profonde (en chemin, vous devriez apercevoir une petite île avec une source de mana). Accostez sur la plage à l'est de la crique et commencez à établir un camp. Invoquez trois prêtresses, faites monter deux d'entre elles sur la baleinière, et amenez-les sur les deux sources de mana que vous avez laissées derrière vous. Faites ensuite protéger les manatites par des phailainas. Faites ensuite entraîner une trentaine d'arbalétriers et de guerriers et bâtissez des murailles pour vous aider à repousser une attaque de Zhon qui ne va plus tarder, Placez aussi des phallainas, des tours marines et des navires amiraux en patrouille le long de la côte. Ne négligez pas les défenses aériennes, Zhon va en effet utiliser les harples pour essayer de retourner vos troupes contre vous. Entraînez des amazones, des guerriers et des croisés, joignez-leur vos arbalétriers et allez vous emparer de la pierre située au sud, avant d'attaquer le village qui se trouve un peu plus bas. Bātissez-y ensuite vos quatre tours, laissez-y les archers et attaquez le village de l'ouest qui ne devrait pas résister longtemps. Quand quatre tours s'y éléveront, vous aurez gagné.

Chapitre 21 : les vaisseaux du destin - Venuna

Vous devez faire pénétrer Kirenna en profondeur dans le territoire de Zhon. Kirenna est à bord d'un vaisseau de guerre, faites-la débarquer sur la plage la plus proche et construisez des manatites. Invoquez ensuite des phallainas, deux baleinières et deux navires amiraux, et rajoutez, si vous avez assez de mana, un orchino et deux bombardes. Bâtissez un campement sur i'ile où se trouve Kirenna et envoyez des aras dressés en patrouille. Augmentez vos forces maritimes et commencez à remonter la rivière, aras dressés en éclaireurs. Construisez deux tours marines sur la rivière et amenez-y Kirenna sulvie d'une prêtresse pour y construire une académie (après avoir fait dégager l'endroit par des amazones et des guerriers). Amenez Kirenna jusqu'à la grande route de sud-est et vous aurez gagné.

Chapitre 22 : entraînement sur cibles - Véruna

Vous devez attaquer une prison de Taros et y délivrer 20 de vos concitoyens prisonniers. La prison est blen défendue. Commencez par détruire deux manatites de l'ennemi sur la petite île à côté de la vôtre (en faisant bien attention de ne pas amener votre dirigeable trop à l'est à portée des squelettes) puis faites-y descendre Kirenna (elle est sur le vaisseau principal) pour qu'elle invoque ses propres pierres. Inutile de laisser des défenses. Faites remonter votre monarque



à bord de son navire, descendez vers le sudest jusqu'à une petite plage, abordez et construisez un camp de recrues. Fabriquez ensuite une catapuite et quelques aras dressés que vous enverrez patrouiller. Repérez les archosaurias et les tours de mages avant d'envoyer les catapultes régler leur sort. Invoquez deux prêtresses : pendant que l'une créera deux bastions au sud de l'entrée menant à la plage, l'autre devra placer des pierres sur toutes les sources de mana disponibles. Construisez un autre camp de recrues, puis des masses de aras dressés et un arsenal, où vous fabriquerez une bombarde. Placez-le près de la côte, et envoyez vos aras dressés patrouiller sur une très large zone. La bombarde devrait assez vite régler leur sort aux tours et aux archosaurias. Quand ce sera fait, mettez-le en mode passif et envoyez vos prêtresses construire des hastions de chaque côté du chemin qui mêne à la plage. Placez quelques arbalétriers pour les protéger puis érigez des tours pour les protéger des squelettes en patrouille. Mettez ensuite sur pied une armée d'amazones et de croisés pour nettoyer la zone à l'ouest de la prison. Amenez des catapultes, appuyez sur « A » et visez les murs de bois de la prison qui devraient vite s'effondrer, Amenez Kirenna près des prisonniers pour en prendre le contrôle et ramenez-les vers la plage, protégés des attaques des becs de fer par les amazones. Pour gagner, chargez 20 prisonniers dans un transport et partez en direction de votre point de départ.

Chapitre 23 : la boucher de Zakum

- Véruna

Les prisonniers veulent se venger de leur tortionnaire. Attention, un d'entre eux au moins doit survivre. Déchargez immédiatement le transport et regroupez les mousquetaires (« CTRL + 1 »), puis les prisonniers («CTRL + 2») et enfin les aras dressés (« CTRL + 3 »). Ordonnez aux aras dressés de garder les mousquetaires et faites avancer le groupe vers le fort. Observez la carte 2D et faites-les s'arrêter (« S ») dès que vous verrez des points rouges. Ignorez les tours de mages et attaquez le portail avec les prisonniers. Quand yous serez à l'intérieur, avancez dans le sens des aiguilles d'une montre jusqu'à ce que vous rencontriez le baron tortionnaire. Attaquez-le et mettez-le en pièces, sous les hurlements des aras dressés.

Chanitre 24 : one horrible découverte . Aramon

Guidez Joreth dans un temple censè receler le cœur de Tesh. Allez vers le nord-est et allez jusqu'à la falaise herbeuse. Regroupez les archers et les fantassins et assignez Joreth à la protection d'un fantassin afin qu'il reste en arrière (il doit survivre). Avancez vers le milieu du temple, là où les murs s'effondrent, finissez de les abattre (touche «A») et envoyez Joreth sur la bande de verdure au centre.

Chanitre 75 - trahisan

- Aramon Buriash, un noble d'Aramon, est passé du côté obscur ! Utilisez le mage architecte et le nécromacon pour vous emparer de toutes les sources de mana situées à l'ouest. de la carte (pas besoin de défenses). Créez une vingtaine d'unités, en mêlant archers et combattants, et envoyez-les sur les zones pavées (centre, nord et sud). Attaquez les tours qui protègent la ville puis mettez-la à sac.

Chanitre 28 : nous sommes le futur

- Aramon/Tarns Vous devez remplacer le temple d'Anu situé à l'est de la carte par un temple dédié à Bélial. Commencez par construire une caserne et une satantre pour invoquer d'autres mages et nécromaçons afin de vous emparer de toutes les sources de mana autour de vous. Invoquez ensuite des canonniers, des démons sabres et des bers de fer, rajoutez quelques archers squelettes. puis attaquez la ville en pointant vos canons sur les murailles. Envoyez ensuite les becs de fer détruire les tours qui protégent le temple, puis le temple lui-même. Un nécromaçon n'aura plus ensuite qu'à venir édifier un nouveau temple sur ses ruines.

Chapitre 27 : une terre inhumaine

- Aramon Vous devez détruire deux bases de Taros. Ne terminez pas le fort, ses défenseurs sont suffisamment puissants romme cela. Envoyez des faucons repérer les manatites (l'une est au sud de votre fort), invoquez deux canonniers, faites-les protéger par des archers et placez-les à l'extérieur du fort. Faites patrouiller des faucons au-dessus de leurs têtes pour accroître leur champ de vision, puis entraînez des chevallers et faites-leur parcourir les environs par groupes de cing. Repérez le croisement et construisez-y un trébuchet, amenez-y les canonniers et envoyez vos chevaliers de plus en plus à l'ouest. Le trébuchet va détruire tours et manatites, vos chevaliers n'auront qu'à

Chapitre 28 : enterrer les morts

Regroupez tous vos hommes en formation, sauf Dernhest, et assignez-lui la garde d'un archer pour qu'il suive derrière. Prenez le chemin qui part vers le nord-est et appuvez sur « S » dès que vous apercevez des ennemis pour que vos archers les criblent de flèches à distance. Amenez Dernhest au

nord pour remporter la victoire. Chapitre 29 : des rues désertes

- Aramon Faites garder un barbare par Dernhest,

puls faites avancer vos troupes jusqu'au centre de la cité en avançant prudemment. Vous découvrirez de nouvelles unités ennemies, mais pas en nombre suffisant pour yous inquiéter.

Chanitre 30 : les escadrons de la mort - Teros

Aramon est tombé dans un piège. Vos démons sabres vont éliminer les gardes pendant que les chevaliers d'Aramon festoient dans la cité. Faites attention au mage archer que vous allez croiser, ses flèches sont la seule chose qui pourrait vous arrêter. Amenez vos démons de l'ouest vers le nord, où les murs sont ébréchés, et la victoire viendra vite.

Chapitre 31 : le massacre de Shekelesh

Les troupes d'Aramon sont puissantes, mais vous allez recevoir des renforts inépuisables. Envoyez vos unités au centre de la ville, jusqu'à ce qu'il ne reste rien des défenseurs.

Chapitre 32 : l'appât - Zhon

Vous incarnez un chasseur de Zhon dont la mission est d'attirer les Véruniens dans un piège. Prenez la passe étroite sur la droite, puis avancez sur la partie claire de la carte en évitant les collines sombres où vous pourriez vous perdre. Une fois arrivé au niveau des totems au nord-est, vous aurez gagné.

Chanitre 33 : on homme discret

Cette fois, votre chasseur sert d'éclaireur, Mettez-le en mode passif et allez vers la colline en forme de X au sud-est. Quand vous verrez les Véruniens, un signal sonore retentira. Vous devez l'entendre six fois pour remporter la victoire. Avancez vers le bord est de la carte, puis vers le sud, jusqu'à

CHEAT CODES... T'EN VEUX (TOUJOURS)?

Codes à astrer pandant le leu : sunacteop : God mode

utus ine armes, énergie et bossilers è fond MORECLANE : Alfrese sulvan TEXTICAL : GAMON r : tous les hots meu CITETINONET: YVE ATTRIC any : marire le fremered

mercoup : carte révété we : faztoras Adragres DARRACSE : d'OTATALES SOLDIERS AT WAR

Pour avoir des maciliens supplémentaires, telles en cile sholt per les chargeurs dess l'inventaire pandant pos vons prépararez vos hommes pour leur prochetos mission. Un nouveau chargeer appeall, your pouvez recommencer à l'infini.

un grand plateau. Faites ensuite le tour du plateau pour apercevoir les cing postes avancés de Véruna, C'est tout.

Chapitre 34 : venocance - Zhon

Pour détruire le puissant fort vérunien construit sur les côtes de Zhon, commencez par créer un autre invocateur avec le dompteur et envoyez-les tous les deux vers le sud. afin qu'ils créent toutes les manatites nécessaires, que vous ferez ensuite garder par votre armée. Envoyez un des deux au nord. où une source de mana luit au milieu du sable, puis faites-lui appeler un invocateur. Créez maintenant un invocateur lord et faites-lui appeler un géant de pierre pendant qu'un autre crée 6 ou 7 krakens. Restez bien au sud pour ne pas attirer l'attention des dirigeables qui patrouillent au nord. Placez le géant sur la côte, face au château, puis faites un brasier sacré à côté de lui, que vous ferez garder par quelques chasseurs, pendant qu'une chauve-souris patrouillera tout autour. Établissez tout autour une ligne de longues nuits entre le





sable et la jungle, deux autres au sud de la crique, et faites garder chacune par une chauve-souris et un orc. Placez deux géants au hout de cette ligne, et faites patrouiller un invocateur lord et un invocateur derrière. Quand les Véruniens attaqueront, utilisez vos krakens pour détruire le narval qui se trouve dans la crique, ainsi que tous les autres navires qui l'auraient suivi. Envoyez les krakens restant au nord avec une chauve-souris, afin de détruire les orchinos. Détruisez toute la fiotte vérunienne et laissez les krakens en patrouille au nord avec la chauve-souris. Invoquez un shaman et upgradez les manatites au niveau supérieur. Mettez sur pied une forte armée de mouettes de feu et d'orcs, envoyez les mouettes de feu avec les krakens nettover la petite plage tout au nord, puis faites-y amener les orcs par des rocs pour détruire le fort. Vous n'y arriverez pas du premier coup, mais étant donné la quantité de mana que vous contrôlez, ce n'est qu'une question de temps.

Chanitre 35 : le message d'Emen

- Aramon

Vous incarnez Emen, qui, au lieu de se soumettre comme prévu, doit assassiner ce traître de Buriash, Allez vers Buriash (A moins d'être aveugle, vous allez le trouver). tuez-le et sauvez-vous vers le nord-est, où se trouve un petit bâtiment. Ne vous arrêtez surtout pas car les démons sabres sont rapides. Pour gagner, yous devez retrouver les pavés de la ville.

Chapitre 36 : des gens ordinaires

- Aramon Vous devez conduire Avia, la chef des paysans révoltés, jusqu'au trébuchet. Allez d'abord chercher ses hommes dans les cinq parties claires situées à l'est de la carte. Placez-les tous en formation et faites garder chaque formation par Ayla, pour qu'elle ne soit jamais à l'avant où elle pourrait prendre un mauvais coup. Amenez tout le monde au trébuchet. éliminez toutes les créatures de Taros et faites garder la tour par la plus grande partie de votre armée. Repérez sur la carte les points rouges immobiles et détruisez-les avec le trébuchet. Mettez ensuite le trébuchet en mode défensif et allez vous installer dans la forteresse. Si vous apercevez des tours menacantes, faites reculer votre armée et utilisez le trébuchet. Éliminez les ennemis situés au sud et détruisez la manatite du nord. Votre seul souci va être d'empêcher le trébuchet d'écraser vos soldats pendant les mêlées : si besoin est mettez-le en mode défensif.

Chanitre 37 · le cœur de Test. - Aramon

Pour s'emparer du cœur, Jorath n'a plus qu'à abattre le temple de Bélial où il est enfermé. Comme d'habitude, mettez vos troupes en formation et faites garder une des unités par Jorath. Passez en mode offensif et avancez. N'écoutez pas les conseils du soft : au lieu d'aller au sud, allez dans le sens des aiquilles d'une montre autour du temple et entrez par la fissure dans le mur est. À l'intérieur, allez vers le nord et tuez les ennemis qui tentent de vous couper la route. Le copur de Tesh vous attend derrière.

Chapitre 38 : les ferces invoquées - Aramon

Envoyez un acolyte au sud et chassez le daim vers les menhirs. Recommencez jusqu'à ce que vous en ayez trois, puis utilisez un spadessin pour les sacrifier. Le dragon doré apparaîtra : donnez-lui pour mission de détruire les taches rouges que vous apercevez au nord-quest.

Chapitre 35 : les ailes de la splendeur · Aramon

Sélectionnez le dragon, appuyez sur « T » et renérez les forces de Taros. Sélectionnez alors le sort « tremblement de terre », attaquez, puis massacrez les survivants avec le dragon. Attaquez en priorité les mouettes de feu, puis les squelettes et enfin les démonosaurus. Les autres sont inoffensifs.

Chanitre 48 · l'histoire en lettres de ten - Aramon

Utilisez d'abord le tremblement de terre. puis faites éliminer tous les poins noirs (forces de Zhon) par votre dragon.

Chapitre 41 : l'effondrement - Zhon

Devant les assauts du dragon doré, Thirsha bat en retraite vers l'est de sa jungle. Les seuls ennemis qui vous menacent sont des loups, dont Thirsha viendra facilement à bout. Placez le reste de votre armée en ligne de facon à bloquer l'avance des Véruniens, à l'ouest, le temps que Thirsha se mette à l'abri

Chanitre 47 : la fuite

- Zhan Thirsha, blessée, doit rejoindre l'épaisseur de la forêt pour sauver sa vie. Mettez-la en



mode passif, mêlez-la aux chasseurs et alloz vers le sud. Évitez le centre de la carte (à la riqueur, envoyez-y le géant), placez-vous sur le bord du plateau et ne combattez que si vous y êtes obligé. En restant au bord, allez vers l'est puis au nord pour atteindre les totems. Des guerriers vont vous attaquer : faites-les retenir par vos troupes pendant que Thirsha continue à foncer vers les totems. Quand elle les aura atteints, elle sera en sûreté.

Chapitre 43 : une cargaison précieuse - Taros

Vous devez envoyer un chargement sur la route du sud, aidé par des alliés contrôlés par l'ordinateur. La première attaque vérunienne sera repoussée sans mal, mais la seconde tentera de s'en prendre directement au chariot. Placez-le donc près des portes pour qu'il soit sous le feu des tours de mages. Utilisez ensuite vos chevaliers des cieux pour attaquer et détruire les canonniers situés au sud. Laissez vos ennemis détruire porte et murailles, les tirs des mages réduiront leur nombre, puis ils seront repoussés par l'ordinateur. Allez ensuite vers le sud, quand vous serez sûr qu'il ne reste aucun canonnier. Sauvegardez souvent car les pertes vont être lourdes. Pour gagner vous devez amener le chariot aux 2/3 du

Chapitre 44 : le nœud se resserre

centre de la carte

- Aramon/Véruna Les deux royaumes joignant leurs forces pour attaquer la cité où s'est retranché Lokken. Vous devez établir une ligne de 20 canons sur le bord de la carte, Lokken est défendu par des becs de fer, des mages de feu et surtout des souffleus, dont les tempêtes de glace peuvent causer des ravages au sein de vos troupes. Pour vous en protéger, utilisez des groupes de 10 archers mages, gardés par deux dirigeables. Bâtissez des pierres sur les deux sources de mana les plus proches, puis une citadelle et un château, Invoquez ensuite une demi-douzaine de dirigeables et faites-leur garder les unités placées en défense, sans les laisser trop s'approcher des tours de mages. Attaquez la muraille du nord la plus proche. Utilisez des catapultes pour abattre la tour à distance, protégées par 15 ou 20 archers mages et quelques canonniers : dés que la brêche sera ouverte, une flopée de monstres va s'y précipiter, vers vous. Quand vous aurez renoussé les contre-attaques passez par la brèche, construisez une nierre divine sur la source de mana et protégez-la avec une cohorte d'archers mages, de dirigeables et de canonniers. Gagnez petit à petit du terrain pour construire un trébuchet au milieu de la cour afin de détruire les défenses de Lokken. Un dragon pourra vous aider dans votre avance mais ne le lancez pas à l'attaque des tours de mage contre lesquelles il est mal protégé. Quand yous aurez réduit à quia les forces ennemies, créez 20 canons et allez les placer dans le coin nord-ouest de la carte pour remporter la victoire.

Chapitre 45 : le danger est à nos portes

Dans son chariot, la mystérieuse bouteille doit aller vers le sud à travers une zone dangereuse, pleine de bateaux et de fantassins hostiles. Placez vos mages de feu et vos souffleus devant le chariot. Vos ennemis sont si obsédés par sa destruction qu'ils se feront massacrer pour l'atteindre. Réglez vos souffleus de facon à ce qu'elles n'utilisent que leurs sorts de deuxième niveau. déclencher une tornade devant le chariot n'est vraiment pas une bonne idée. Regardez bien la carte, et repérez les deux points rouges au sud de la carte. C'est là que va avoir lieu l'attaque la plus sérieuse, menée par des guerriers. Appâtez-les avec le chariot, puis encerclez-les avec vos mages et souffleus avant de les détruire jusqu'au dernier. Le chariot pourrait être endommagé. il vaut mieux sauvegarder avant d'arriver au point d'attaque. Poursuivez ensuite vers le sud nour terminer la mission.

Chapitre 46 : le cœur d'Elam - Aramon/Veruna

Les campements de Tarcs se situent vers l'ouest, au centre, au sud-ouest et au centre du bord sud de la carte. Le camp de l'ouest est très mal défendu. Commencez par construire une ceserne, un camp de recrues, un château et une citadelle. Taros va passer très vite à l'attaque, d'abord de l'ouest (pombies et archers soudeltes), Juis du sud



(pyromages et hypnotimages). Établissez quelques défenses, dont des cantonnements, et envoyez des éclaireurs volants nour repérer l'ennemi avant qu'il n'attaque. Vous avez trois sources de mana à proximité - au sud. à l'ouest et au sudquest. Construisez des manatites dès que vos défenses seront prêtes. Protégez-les bien ensuite, car l'1.A. va envoyer moult vaisseaux fantômes pour essayer de les détruire. Quand votre réserve de mana sera conséquente, mettez sur pied une armée digne de ce nom et commencez à avancer vers l'ouest pour prendre le campement le plus faible. Bâtissez ensuite un fort de mer sur la rivière : des tours marines et un orchino yous permettront de bombarder efficacement l'ennemi, si vous les installez au nord de l'extrémité sud (relisez bien). Quand le fort de l'ouest sera tombé. les attaques ennemies commenceront à s'espacer, Attaquez la base du sud sans lésiner sur les forces engagées, en commencant par détruire les tours, qui ont peu de chances d'être reconstruites. Allez ensuite vers la base du sud-ouest, bien défendue par les tours de mages et écrasez-la sous un assaut permanent en engageant dans la bataille autant d'unités que votre mana vous le per-

met. Pour finir le niveau, envoyez vos aras dressés repèrer les survivants et tuez-les. Chapitre 47 : ombres sur la mer

- Taros Placez le chariot à l'extrême nord-est et entourez-le de pyromages et de souffleus (toujours sur niveau 2), sans oublier de le faire garder par les chevaliers des cieux. Mettez Mirazi Heket en mode offensif, il sera efficace contre les archers mages qui ne vont pas tarder. Quand vous les aurez tués, les choses deviendront plus calmes. Réglez Mirazi sur passif, camouflez-le et envoyezle espionner l'ennemi à l'est. Lorsque vous aurez repéré les Véruniens, mettez vos mages en mode défensif et attaquez les Véruniens (avec l'aide de Mirazi camouflé). Quand vous aurez dégagé un passage, faites avancer le chariot en arc de cercle derrière les Véruniens jusqu'au fort du sud. Le vaisseau va arriver. Faites-y monter le chariot, camouflez le bateau et faites-le protéger par les chevaliers. Ils devraient vous permettre de traverser la flotte vérunienne pour atteindre le nord-est de la carte.

Chapitre 48 : les cieux en tremblent - Aramon/Véruna

Lokken doit mourir. Vous allez presque immédiatement être attaqué simultanément par le nord et par le sud. Divisez votre armée en deux pour protéger ces deux points, et en même temps, construisez des tours à l'est, ainsi qu'un cantonnement. Faites patrouller vos monarques derrière



vos lignes, et vous devriez arriver à repous-

ser ces attaques. Emparez-vous des trois sources de mana à proximité et choisissez bien les unités qui vont les protéger. Il serait en effet judicieux de plus les réutiliser par la suite : vous allez devoir monter une énorme armée, répartie sur toute la carte, que vous aurez intérêt à sélectionner par «CTRL + Z ». Si vos défenseurs sont de la même sorte que vos attaquants, ils risquent de suivre, ce qui n'est pas une bonne idée du tout. Quoiqu'il en soit, vos attaquants devraient être de trois sortes, et les amazones en faire partie pour repousser les attaques aériennes. Descendez vers le centre de la carte, avec le plus de forces possible. Ne vous inquiétez pas des pertes : si vous vous emparez des pierres du centre, vous aurez de la mana à ne savoir qu'en faire. Quand vous aurez conquis le centre, envoyez des canonniers et des barbares à l'est, vers le fort de Lokken. Vous allez vous trouver face à une falaise abrupte. Contournez-la par le nord, et détruisez le bâtiment. qui se trouve là. Construisez des trébuchets et attaquez en force tout en bombardant tout ce qui se situe sur la pente menant à la forteresse. Quand yous aurez pris la cour extérieure, envoyez une prêtresse et un mage pour y installer votre camp. Au sud, se trouve un étroit passage qui mêne à une porte gardée par des tours de mages et des chevaliers de l'air. Placez des dirigeables de facon à voir votre cible et attaquez tours et porte à coups de bombardes et de trébuchets. Quand la porte sera tombée, envoyez un groupe d'égorgeurs (en mode camouflage) tuer les mages de l'esprit qui risquent de convertir vos unités (lesquelles auront du mal à se faufiler dans l'étroit passage). Envoyez ensuite des hordes de chevaliers et d'amazones pour épuiser les défenses de l'ennemi. Quand celles-ci auront été réduites, utilisez un égorgeyr (eur ?) pour repérer Lokken et lancez un groupe (six ou dix attaquants) de la même composition mixte sur lui. Les premiers tomberont sous ses coups mais il finira par manguer de mana et mordra la poussière, emportant ses rêves de conquête avec lui.

On n'en aura jamais fini avec les aliens et les Predator. Que faire quand Ripley (indisponible pour cause de vacances prolongées avec Wynona Ryder) n'est pas là pour nous en débarrasser ? Facile : prendre les choses en main...

Aliens vs Predator est un quake-like unique puisqu'il permet d'incarner successivement trois espéces de créatures (l'alien, le Predator et le marines) totalement différentes, tant dans leur mode de combat que leurs déplacements. Cette soluce va tenir compte de ces différences. Notez en outre que si vous voulez pouvoir jouer les trois niveaux bonus qui marquent la fin de chaque chapitre, vous devez entreprendre cette aventure au niveau Director's cut (version longue). Ces niveaux cachés vous font rejouer la partie sous l'aspect d'une des deux autres créatures, parfois même en commençant par la fin. Néanmoins, la solution en est la même. Autre conseil : avant de commencer le jeu, installez le patch qui vous permettra de faire trois sauvegardes par épisode

C'est sans doute la créature la plus fascinante à jouer. Dénué de toute arme à longue portée, l'alien doit sa puissance à ses qualités naturelles : la vitesse, la force et la capacité à adhèrer à toutes les surfaces. Avant de vous lancer à l'attaque, entraînezvous à le manipuler. Seuls les fanas de Descent ne risquent pas trop d'être désorientés par ses acrobaties - difficile de ne pas se perdre quand on évolue la tête en bas !

Les marines ont établi une base à proximité de la ruche, le lieu le plus sacré qui soit pour les aliens. Massacrez tous les humains que vous rencontrez, et n'épargnez surtout pas les civils. Pour réussir, vous devrez désactiver les portes de sécurité qui mènent au labo et détruire tout ce qu'il contient avant de refermer les portes et de retourner à votre nid. Vous commencez dans une alcôve couverte de hiéroglyphes, au sommet du temple alien. Empruntez le tunnel rouge et descendez jusque dans la grande pièce.

Allez vers le mur du fond et escaladez-le. En haut, your trouverez une petite ouverture. Faufilez-vous pour atteindre une large caverne. Le rayon Jaune que vous apercevez protège le campement des marines. Avant de continuer, vous devez stopper son émission. Attention, simplement fröler le rayon vous tuerait. Vous voyez deux hautes colonnes. Elles sont percées à leur sommet. Montez-y et descendez par le trou. Vous



arrivez dans une pièce où vous apercevez des grilles. Elles ménent toutes deux au même endroit : déchirez-les avec vos griffes ou votre queue et utilisez-les pour emprunter un nouveau tunnel. À la sortie, prenez à droite : vous trouvez une nouvelle pièce qui contient également deux colonnes. Allez vers la gauche jusqu'à ce que le chemin bifurque. Allez en direction du boyau mauve et suivez-le jusqu'à une pièce où vous





apercevrez deux rayons jaunes émanant du sol. N'y touchez surtout pas et levez la tête pour apercevoir deux rochers suspendus. Grimpez le long du mur et allez vous placer au somment de l'un des rochers, de facon à toucher également le plafond. Regardez en direction des cordes qui retiennent l'autre rocher et arrachez-les : comme vous l'avez deviné, il tombe sur le rayon et bloque son émission. Recommencez l'opération sur le deuxième rocher : la voie est libre. Retournez là où vous avez vu le premier ravon : yous pouvez désormais passer par le trou. Sautez pour atteindre la plate-forme qui surplombe une pièce plus bas. Laissez-vous encore tomber pour atterrir au cœur de la base humaine. Cachez-vous immédiatement dans un coin pour reprendre vos esprits. Il y a quelques soldats au milieu de la pièce et d'autres qui patrouillent dans les couloirs alentour. Repérez-en un, isolé de préférence, et tuez-le d'un coup de queue. Ses copains vont venir à la rescousse, mais vous ne devriez pas avoir trop de mal à vous en débarrasser. Faites néanmoins attention, certains d'entre eux transportent des grenades qui exploseront iorsqu'ils tomberont sous vos coups. Éloignez-vous vite des cadavres et attendez quelques secondes afin d'être sûr que toutes les grenades ont sauté. Ensuite, revenez et, si nécessaire. récupérez énergie et santé en vous nourrissant de leurs cadavres (spéciale dédicace à qui vous savez...). Pour cela, attaquez les corps avec vos griffes ou vos célèbres doubles mâchoires. Attention aux barils disséminés çà et là : si vous les frappez avec votre queue, ils exploseront. Si cela arrive et que vous prenez feu, courez le plus vite possible pour éteindre les flammes. Il y a quatre sorties possibles. Les deux labos sont fermés, donc prenez celle marquée « South and East Guard ». Un marines monte la garde, tuezle d'un coup de queue, Remarquez les quatre grilles. Toutes mènent à des générateurs que vous devez mettre hors service pour ouvrir les portes des laboratoires. Déchirez l'une des grilles et entrez dans la bouche d'aération. Comme il y fait três sombre, utilisez votre vision nocturne pour suivre le chemin. À chaque fois que vous tombez sur une nouvelle grille, ouvrez-la avec votre queue et continuez. Continuez à



une grille au-dessus d'une pièce d'où émanent des bruits étranges. Déchirez la grille et laissez-vous tomber sur le sol, mais ne faites pas de mouvements brusques, une tourelle de défense n'attend que cela pour vous allumer. Tombez jusqu'au niveau inférieur, éliminez les patrouilles sans attendre et mettez le générateur hors service en arrachant le panneau de contrôle situé à côté de l'indication «Lab 1» ou «Lab 2» (selon le chemin que yous avez pris au départ). La meilleure facon de faire est d'utiliser votre queue. Vous pouvez également détruire la tourelle en approchant par l'arrière pour lui balancer un coup de queue (ne jamais attaquer une tourelle de face), Reprenez le tunnel et détruisez l'autre générateur. Revenez dans la salie de départ, et empruntez les deux autres conduits pour vous occuper des deux générateurs restants (ils sont défendus de la même manière). Lorsque les quatre seront désactivés, une alarme va sonner pour indiquer que les portes des labos sont deverrquillées. Entrez dans le labo 1 en faisant très attention : vous allez être accueilli par des androïdes très bien armés et plus résistants que les humains. Détruisez ensuite les tuyaux qui vont des ordinateurs au plafond. Allez ensuite dans le labo 2 et recommencez. Une

autre alarme se déclenchera quand yous aurez terminé, provoquant l'arrivée d'une escouade de marines. Retournez dans la pièce principale en tuant tous les ennemis que vous rencontrerez et prenez l'ascenseur pour atteindre une autre pièce située plus bas. Tuez les marines et prenez la porte de droite (pour l'ouvrir, arrachez le panneau de contrôle). Dans la pièce à mezzanine qui suit, tuez les humains et laissez-vous tomber à l'étage inférieur. Prenez encore la pièce de droite (en vous mettant sur l'ascenseur) et empruntez un corridor qui vous mènera dans une large pièce. Il y a des tourelles sur la droite, longez le mur de gauche et passez par en haut pour atteindre le côté droit. Sur le sol, vous remarquez un tuvau que vous pourrez briser. Détruisez-le, une grande porte se fermera à moitié. Remontez sur le mur pour passer de l'autre côté, et. arrachez le tuyau symétrique : la porte se ferme. Un tunnel mène vers une salle semblable à celle que vous venez de quitter. Pratiquez la même opération, en contournant toujours les tourelles par le plafond. Quand les deux portes seront fermées, toute invasion humaine deviendra impossible. Dans la pièce, vous verrez un panneau défoncé dans lequel yous pourrez plonger. Descendez et vous vous retrouverez progressivement dans un environnement typi-







e quement alien. Laistez-vous tomber sur le oil et regardez autour de vous. Vous trouveroz l'entôte d'un autre tunnel, que vous allez devoir prondre vors le haut. Sulvez-le jusqu'à apercevoir une grandes statue profesentant un alien. Rampez le long diu mur (sur le côté) et sautez sur un rebord stitué à peu pris à mi-hauteur de la salie. Suivez le tunnel et vous arriverez au nid, mission accompliant.

Épisode 2 : la fuite

Des soldats et des savants humains ont entrepris de voler des œufs du nid et de les charger à bord d'un vaisseau pour qu'ils soient étudiés. Vous devez trouver le moyen de pénétrer dans ce vaisseau en tuant tous les humains rencontrés en chemin (mais estil besoin de le préciser ?). Vous partez d'un nid, dont la sortie est juste devant yous. Grimpez le long du mur et prenez le tunnel. Vous arriverez dans une grande pièce contenant deux colonnes. Montez à leur sommet où vous trouverez une excavation dans le mur. Approchez-vous, une porte s'y ouvrira. Attention, le comité d'accueil n'est pas loin et un des humains a un lanceflammes, sans doute l'arme la plus dangereuse pour vous. N'oubliez pas que la queue est votre meilleure arme et que vous pouvez vous soigner en mangeant les cadavres. En face de l'entrée se trouve un tunnel, presque tout en haut de la pièce. Rampezy jusqu'à ce que vous trouviez une passerelle au-dessus d'un ensemble de bureaux. Suivez la passerelle jusqu'au tunnel suivant dans le mur le plus éloigné. Lorsque vous verrez un autre ensemble de bureaux, laissez-vous tomber sur le sol. Tuez tous les humains qui s'y trouvent et prenez la porte de droite. Tuez vos ennemis en utilisant les ordinateurs et les murs pour vous abriter de leurs tirs, n'oubliez pas que vous êtes le plus rapide. Remontez jusqu'à la passerelle et prenez le tunnel suivant qui vous mênera à une salle de bains. Laissez-vous tomber et massacrez tous coux qui s'y trouvent. Sortez ensuite par la porte, grimpez le long du mur et rejoignez la passerelle. Avancez jusqu'aux vestiaires, sautez, tuez les humains, remontez sur la passerelle et traversez la pièce suivante. Votre vision nocturne peut devenir nécessaire ici. Tuez les humains et tournez à droite pour franchir les deux sas («airlocks»). Faites un petit massacre dans la pièce que vous atteignez, puis escaladez le mur pour atteindre le tunnel. Avancez sur la passerelle, passez une première pièce, puis laissez-vous tomber dans la seconde et passez la porte. Descendez dans le couloir où vous verrez des œufs derrière une vitre. Il n'y a gu'une seule porte, prenez-la, un tunnel va vous mener dans une nouvelle pièce. Prenez la porte de gauche, éliminez les marines qui vous tirent dessus (plus facile

à dire qu' à faire, je ais, mais suce la queue de c'est faiable. Je parcourse une enfliade de pièces différentes. Vous allez assière au surasport d'une couvée d'œurfs. Montres sur la colonne centrale et avancez jusqu'à une joice qui surplombe le vaisseus patale. Continuez à avancez, un message va vous d'en de pièce qui surplombe le vaisseus que appiéce qui surplombe le vaisseus que se pièce que surplombe le vaisseus patale et de pièce à l'éclairage vert. Sustoc d'ans le pièce est suise et la couldis sombre qui vous miesses estulves le couldis sombre qui vous miesses est suise et la couldis sombre qui vous miesses d'artible pour voir sur sur la contra d'artible pour voir sur la contra d'artible pour la contra d'artible pour voir sur la contra d'artible pour la contra d'artible pour voir sur la contra d'artible pour la contra d'artible pour voir sur la contra d'artible pour la contra d'artible

Episode 3 : Feranca

Vous devez atteindre le poste de commande afin d'encloncher le système d'autodestruction avant de sauter dans une capsule de secours. Yous yous trouvez dans la soute. Attendez dans votre cachette que l'homme armé passe devant vous pour vous en débarrasser. Un peu plus loin se trouve un marines avec un lance-flammes, soyez prudent, attaquez, reculez puis attaquez encore pour le tuer sans finir en méchoui. Allez ensuite à gauche de votre point de départ afin de prendre un tunnel sombre. Un marines posté en avant va vous tirer dessus : si vous ètes assez rapide, vous parviendrez à éviter ses balles en passant de droite à gauche tout en avançant sur lui pour finalement le tuer d'un coup de queue. Entre-temps, la porte qui est derrière lui s'est refermée. Allez à gauche et avancez jusqu'à ce que vous atteigniez une échelle. Tuez tous les humains (en commençant par celui qui a le lance-flammes) puis montez à l'échelle et avancez. Plus loin, vous allez passer sur une grille. Ouvrez-la et sautez. Les humains connaissent maintenant votre présence. Sortez de la pièce. Sur votre chemin vous allez rencontrer pas mal d'humains, utilisez au maximum votre vitesse et les ombres pour éviter le combat : vous ne bénéficiez plus de l'effet de surprise et ces espaces découverts leur donnent l'avantage. Arrivé à la dernière

cédemment, ignorez l'échelle et ailez à gauche, avancez, puis prenez la première à gauche. La porte a été rouverte, tuez le soldat posté à l'intérieur et avancez. Cette pièce vous donnera accès aux ponts (« decks ») 2 et 3. Montez jusqu'au pont n° 2. Pour ouvrir les portes, détruisez les valves placées sur les tuyaux qui indiquent le pont 2 (frappez avec la queue jusqu'à ce que de la vapeur s'en dégage). Détruisez toutes les valves (il y en a 4) jusqu'à ce que les lumières diminuent et qu'une annonce soit faite aux haut-parleurs. La porte qui mêne au pont 2 va s'ouvrir. Descendez le long du couloir. Une porte va se fermer devant votre nez. Détruisez l'interrupteur pour l'ouvrir et avancez jusqu'à un croisement où vous prendrez à gauche. Avancez prudemment en essayant de ne pas yous faire remarquer et n'attaquez que par-derrière, plusieurs marines sont équipés de lance-flammes. Vous arriverez à un nouveau croisement. prenez à gauche et pénétrez dans la pièce éclairée par une lumière centrale. Tuez les humains qui s'y trouvent (en utilisant de préférence les mâchoires afin de vous régénérer si besoin est), et grimpez sur le mur pour atteindre la grille située au-dessus de la table. Vous avez rejoint l'escalier principal mais vous êtes maintenant sur le pont n° 3. Dépassez l'échelle pour atteindre un nouveau corridor. En suivant le tunnel, vous allez trouver une grille d'aération. Pénêtrezy, avancez, puis passez la grille suivante, à gauche, avant de vous laisser tomber dans la première pièce que vous trouverez (les dortoirs). Tuez les androïdes et brisoz l'interrupteur qui commande l'ouverture de la porte pour pouvoir sortir. Descendez le couloir et prenez à gauche. Avancez, on va vous tirer dessus, brisez la vitre placée sur le mur de gauche (il faut arracher tout le verre pour passer) et tuez le marines qui s'y trouve. Sortez de la pièce, vous étes maintenant derrière les tourelles qui avaient ouvert le feu sur yous. Détruisez-les avec votre queue



tez, suivez le couloir jusqu'au croisement. Allez à gauche, entrez dans les dortoirs. grimpez sur le mur pour pénêtrer dans les conduits d'aération, puis tournez à droite à la première intersection. Laissez-vous tomber dans le couloir et tournez à droite. Un message va apparaître pour vous prévenir qu'une sentinelle garde les conduits. Plus ioin devant yous, un marine avec un lanceflammes monte la garde et il regarde dans votre direction. Repérez les deux ouvertures dans le couloir et avancez. Dès qu'il vous apercolt. le soldat fonce sur vous. Sautez dans l'un des deux orifices et attendez qu'il soit à votre portée pour l'attaquer. Continuez le long du couloir, brisez la grille et retournez dans les conduits. Sortez lorsque vous vous trouverez en haut d'une grande pièce. En bas, des humains patrouillent, descendez le long du mur pour les prendre par surprise. Passez ensuite dans une pièce qui contient quelques tonneaux, derrière lesquels se trouve un marine. Attention, s'il touche un des tonneaux en vous tirant dessus, vous pourriez être tué par l'explosion. Evitez le combat en longeant le mur de gauche à toute vitesse. Sortez par la gauche et prenez le conduit protégé par une grille. En déchirant une deuxième grille, vous arriverez dans une pièce à deux entrées. Prenez celle qui se trouve en face de vous, vous atteignez un escalier mal éclairé. Passez devant une échelle pour trouver un long couloir, patrouillé par des soldats et des androïdes. Prenez l'autre long couloir lusqu'à voir une ouverture dans le plafond, qui émet une faible lueur verte. Suivez ce tunnel jusqu'au sommet, brisez l'interrupteur et passez la porte. Vous êtes sur le pont du valsseau. Il y a un certain nombre d'ennemis aux alentours, tuez-les le plus prudemment possible. Sautez jusqu'au niveau le plus bas de cette zone et prenez la porte située à l'opposé (encore un interrupteur à faire sauter). Vous êtes maintenant dans le poste de commande. Utilisez votre queue pour détruire toutes les installations, ce qui déclenchera le compte à rebours. Attention. désormais le temps yous est compté. Revenez en arrière, reprenez le tunnel (désormais baigné d'une lumière rouge au lieu d'une lumière verte), sautez dedans, prenez



à droite, grimpez le long du mur et traver-



sez le corridor. Une fois revou dans la pièce aux deux entrès foi ou sorties...], allez à gauche le long du seul chemin que vous n'avez jamais emprunté (mais ne flanez pas pour autant). Sautez plus bas, trues leu marines puis regardez devant vous leur nue vitra. Toura et vous vierrez un accès. La navette arrivera à a zone d'amarineg et vous pourrez passer. Suivez le chemin qui mène à la navette pour sauver votre paus drifteuse.

Épisode 4 : le Gateway

Vous êtes maintenant à bord de la navette Gateway et le sport va vraiment commencer I Non seulement vous avez plein d'humains pour vous distraire mais en plus, vous sentez la présence d'un nid que vous devez localiser. Ne restez pas là où vous êtes, le sol va s'ouvrir sous vos pieds et vous risquez de finir comme l'alien du premier film, dérivant dans l'espace. Montez le long d'un des murs latéraux pour atteindre un rebord. Allez vers la porte et servez-vous de votre queue pour briser le panneau à droite de la porte. Elle s'ouvre, entrez. Avancez un peu avant de briser l'entrée d'un conduit situé au plafond. Montez-y, traversez le tunnel à toute vitesse (des tourelles vous attendent en chemin) pour atteindre un autre conduit au fond. En passant par là, yous atterrirez derrière les tourelles, Vous savez quoi faire. Repassez devant et entrez dans la pièce de gauche. Ouvrez la porte en brisant le panneau de gauche. La pièce dans laquelle vous pénétrez est remplie de caisses. Déplacez des caisses à l'aide de vos griffes pour atteindre le conduit situé dans le mur. En le suivant, your arriverez dans un large hangar au centre duquel une machine géante transvase la cargaison. Restez sur le mur. allez vers la gauche et pénétrez dans l'ouverture que vous apercevez dans le mur (des marines vont vous souhaiter la bienvenue, ne les décevez pas). Continuez le long du couloir pour arriver devant deux portes. Prenez celle de gauche (ouvrez-la avec vos griffes), montez le long de la cage d'ascenseur et pénétrez dans le conduit situé un peu plus haut. Vous aliez arriver tout de suite dans une pièce qui recèle une échelle en son centre. Brisez les deux panneaux de contrôle situés près des portes. Vous aurez accès à une pièce où se trouvent d'autres panneaux, détruisez-les tous. Retournez ensuite à l'échelle, montez au niveau supérieur, repérez la porte, brisez le panneau, entrez et recommencez à tout casser Vous recevrez un message vous disant que les générateurs sont désactivés. Retournez à l'échelle et montez jusqu'en haut. Regardez les grilles et trouvez la tourelle. Brisez la grille, vous vous retrouvez derrière le dispositif de défense. Tuez les soldats en faisant bien attention à ne pas vous placer devant les tourelles, Allez à droite, entrez dans le couloir, ouvrez l'ascenseur d'un coup de patte, montez le long de la cage et empruntez la porte dissimulée dans le mur droit (après avoir démoli son panneau de contrôle). Entrez dans le long tunnel et prenez la troisième porte à droite. Dans cette pièce, détruisez tous les systèmes de







ouverte et détruisez les ordinateurs (à pre-

mière vue, des Pentium 12 000). Utilisez

temps. Quand vous aurez démoli tous les ordinateurs, une porte s'ouvrira sur le devant de la pièce. Bondissez-v.

Episode 5 : vers la Terre Vous devez rejoindre les œufs qu'on emmène vers la Terre. Mais avant, vous devez retrouver et éliminer l'autre nonhumain qui s'est glissé à bord du vaisseau. Chargez et éliminez les marines qui se trouvent devant vous. Derrière eux, une cage d'ascenseur. Sautez-y et sortez. Tuez tous les soldats qui patrouillent dans le coin et avancez jusqu'à trouver une autre cage d'ascenseur, mais cette fois-ci vers le haut. Au moment où vous approchez, l'ascenseur commence à s'élever mais est bloqué par des calsses. Grimpez le long des murs, montez sur le toit de l'ascenseur en évitant les tirs des marines et descendez le couloir jusqu'au bout, sautez dans une nouveile cage d'ascenseur, vers le bas, pour trouver une nière à la lumière rouge. Brisez les vitres qui vous génent et apprêtez-vous à un combat acharné contre un marines équipé d'un lance-flammes. Détruisez ensuite l'ordinateur situé à droite de la pièce, ce qui ouvrira une porte à l'autre bout de la pièce. Passez. tuez les soldats et sautez dans le renfoncement plus bas pour trouver les panneaux de contrôle et les briser. Passez la porte qui s'ouvre, foncez, ignorez les soldats qui vous tirent dessus et déchirez une grille sur le mur de gauche au bout du couloir. Montez jusqu'au hall suivant mais n'y sautez pas. Allez plutôt vers le couloir dont la lumière clianote en face de vous. Pour éviter la tourelle qui protège le passage, ramassez-vous et sautez dans l'autre tunnel : en le suivant. vous déboucherez juste à gauche de la tourelle, sautez à côté et balancez-lui un coup de queue. Tuez le marines au lance-flammes et détruisez l'autre tourelle (s'il vous reste une sauvegarde, c'est le moment). Détruisez



tous les modules de contrôle situés entre les deux tourelles pour arrêter le ventilateur. Grimpez le long du mur et allez dans le tunnel creusé dans le plafond. Quand yous arriverez au ventilateur, montez sur la pale qui touche le plafond. Allez dans le tunnel, tournez à gauche, brisez une grille sous vos pieds, sautez et tuez les soldats. À votre gauche, dans une pièce mitoyenne, se trouve un autre conduit dans le plafond. Prenez-le, puis laissez-vous tomber par le premier arifice que vous trouverez. Vous avez localisé les œufs. Sortez, brisez les modules de contrôle, ce qui arrête le ventilateur vert. Brisez la vitre et traversez-la. Pénétrez dans le tunnel vert et continuez jusqu'à ce que vous trouviez d'autres modules de contrôle, auxquels vous ferez subir le sort habituel. Allez ensuite à gauche. laissez-vous tomber, avancez. Sur le côté droit, vous apercevrez un conduit, allez dedans. Vous arrivez dans une pièce, où une porte se ferme, vous protégeant des tourelies. Cherchez tous les modules que contient la pièce, détruisez-les puis dépêchez-vous de grimper au plafond avant que les tourelles ne vous prennent pour cible. la porte se rouvrant. Allez jusqu'à la balustrade, sautez en bas, suivez le couloir jusqu'au bout, puis sautez encore plus bas. Vous êtes du bon côté des tourelles dont vous pouvez désormais vous débarrasser. Rampez dans la pièce éclairée, tuez les marines puis brisez un panneau de verre pour passer dans la pièce suivante. Vous allez voir un soldat prévenir qu'un autre extraterrestre a pénétré à bord - le Predator, Allez vers la porte, ouvrez-la, le Predator est derrière. Pour le vaincre, restez toulours à proximité de lui en lui assénant des coups de queue et de griffes meurtriers. Ne le laissez surtout pas s'éloigner, il en profiterait pour se servir de ses armes. Au corps à corps, votre vitesse vous donne l'avantage. Quand vous l'aurez éliminé, allez dans la pièce mitoyenne, pénétrez dans le conduit au plafond et allez jusqu'à la porte derrière laquelle se tient un autre Predator. Tuez-le de la même manière que l'autre. puis tournez à gauche. La victoire est au

bout du couloir.

Rémy Goavec

FFICIAL FORMULA Avec Génération 4, foncez à plus de 300km/h sur les

circuits du championnat 98 !



ABONNEMENT GEN4

Official Formula 1 Racing

ENERATION 41	504 F
OTAL:	
OUR VOUS:	



RATION 4

service abonnement. 55, route de Longjumeau 91387 Chilly-Mazarin Cedex Tél.: 01 64 54 76 89

0	FIC	IAL	FO	RML	JLA
σ	No	ivel	abo	nnen	en

Prénom :

☐ Je m'abonne à Génération 4 pour 1 an (12 numéras), avec en plus le jeu 1 RACING [FOR] au prix exceptionnel de 579 F (étr. & Dom-Tom 719 F) ☐ Réabonner

Cocher cette case pour un abannement simple sons jeu : 378 F (étr. & Dom-Tom 498 F)

Adresse : Code Postal : Ville : Pays : Tél. :

Je règle par : 🗆 chèque à l'ardre de Pressimage 🗇 mandat lettre expire fin: LIII

Date: .../.../... Signature obligatoire: elication pripro per la los da CB/CT/70 peut a exercar cuprés de notre ser a salant l'anima, alle macestret en resol le primatri par lant

Offre valable jusqu'au 10 août 1999

Baldur's Gate La légende de l'île perdue

Vous cherchez du dépaysement : découvrez la combien exotique île du Baldurien. Vous préférez le froid ? L'île des glaces vous comblera, L'obscurité ? Visitez la tour de Durlag. Quolqu'il en soit, nos guides sont fait pour vous.

on avant de rentrer dans le vif du sujet voilà une astuce qui se révèle payante pour tuer un groupe d'ennemis puissants. Tout d'abord, il faut mettre un de ses personnages en invisibilité (grâce à un sort ou autre, mais il ne faut surtout pas utiliser furtivité, la capacité spéciale des voleurs), puis l'équiper d'un objet à zone d'effet (par exemple, une potion d'explosion ou une amulette de projectiles). Ensuite il ne vous reste plus qu'à vous diriger vers le groupe et à repérer l'endroit le plus intéressant pour l'utilisation de l'objet. Une fois cela fait, sortez de la zone de vue des ennemis puis utilisez l'abjet : si tout ce passe bien et si vous avez choisi avec soin l'endroit d'utilisation de l'objet, vos ennemis devraient se prendre les dégâts dus à la zone d'effet de l'objet mais ne bougeront pas car ils ne vous verront pas. Si vous avez plusieurs objets de ce genre, renouvelez l'opération jusqu'à ce que la plupart des ennemis soient morts : il ne vous restera plus alors qu'à attaquer le(s) dernier(s) ennemi(s) affaiblis, qui ne devraient pas vous poser de problème.

scorpose de plouteire exscorpose de plouteire con la companya de la marque un bug provoque par l'extension et qui promote de la companya del companya del companya de la companya del companya del

La toor de Durlag

Avant de pouvoir atteindre la tour de Durlag il vous faut vous rendre dans le village de Ulgoth's Beard. Là, vous devez parler avec Therella (maison au nord-ouest) qui vous demandera d'allez chercher son fils. Ensuite aller dans l'auberge au nord-est du village et discutez avec le nain répondant au nom de Hurgan Stormblade. Ensuite sortez de l'auberge et parlez avec lke (il se trouve juste à côté de l'auberge). Vous devez ensuite accepter de le payer afin qu'il vous révéle l'emplacement de la tour (il est possible autrement de trouver la tour de Durlag en explorant la zone au-dessus du Festival de Nashkell), Rendez-vous-v ensuite. Une fois arrivé, vous devrez rechercher lke. Dirigez-vous vers le sud jusqu'à ce que vous le voyiez (attention aux Horreurs Guerrières que vaus trouverez sur votre chemin). Une

fois retrouvé, discutez avec lui puis suivez-le jusque dans la tour. Suivez ensuite Ike le long de la tour (prenez garde aux Chevaliers Démons) puis dirigez-vous vers le bas en empruntant l'escalier central, il est à noter qu'il y a de nombreux pièges ici et il vaut mieux que votre voleur ou votre cierc soit en mode de détection des plèges tout le long de votre pérégrination à travers le donjon, si vous ne voulez pas sceller rapidement le destin de votre groupe. Il y a une porte secrète dans le mur du nord : repèrez-la puis rentrez dedans. Parlez ensuite avec Bayard, puis allez vers le nord-est et suivez cette direction (encore une fois, faites attention aux pièges). Prenez l'escalier vers le har II









contient une rune de téléportation : pre-

vous faudra ici parler aux quatre nains et résoudre leurs énigmes. Allez vers la salle à manger et la sortie au sud-est. Combattez les Dopplegangers et vous trouverez la tête du maillet indispensable pour résoudre la quête de Peur. Pendant que vous êtes dans cette zone, lisez tous les livres que vous trouverez afin de résoudre une autre quête. Vous trouverez le manche du maillet en suivant l'autre corridor de cette zone. Vous trouverez aussi une enclume ici : utilisez les deux parties du maillet sur l'enclume afin de le réparer. Il y a une porte secrète au sud d'ici : empruntez-la et vous tomberez sur le gong. Utilisez le maillet sur le gong puis lisez les quatre livres situés dans la pièce circulaire près de celle du gong afin de compléter la quête de Fierté. À ce moment Fierté vous parlera, Écoutez-le puis prenez la gemme qui se trouve sur la pile de trésors juste à gauche de lui : elle vous servira à compléter l'énigme de Avarice. Dans la pile de trésors sur la droite prenez la clef qui a l'air bizarre, puis utilisez-la sur le coffre dans la pièce derrière sur la droite. Pensez aussi à prendre les raisins dans le placard. Prenez

Bienvenue au niveau suivant Lisez tous les livres à l'entrée du niveau 2. La porte ouverte mêne dans une salle pleine de statues. Utilisez la statue du nord pour ouvrir la porte nord dans l'entrée. Empruntez cette nouvelle porte et tuez les ennemis qui se trouveront là : chacun d'entre eux ouvrira une porte différente. La statue du sud ouvre la porte du sud dans l'entrée Allez dans la chambre et prenez la rune sur la table. Tuez Durlag, fouillez tous les coffres près du lit et prenez toutes les runes. La porte du sud-est dans l'entrée est maintenant ouverte. Aliez-y et vous vous retrouverez dans la salle du trône. Prenez le heaume et préparez-vous au combat. Tuez tous vos ennemis puis dirigez-vous vers le nord jusqu'à la salle de torture (faites atten-

tion aux pièges dans cette dernière). Dirigez-vous à l'ouest jusqu'au gouffre. Vous trouverez dans cette zone un pot qui

le levier de machine dans le coffre puis empruntez la porte secrète de la salle aux trésors pour vous retrouver dans la salle des machines. Dirigez-vous vers le sud-est en franchissant les doubles portes afin de tomber sur la presse, utilisez le levier sur la presse puis les raisins afin d'obtenir la potion (ne la buvez surtout pas). Retournez voir les nains. Parlez-leur tout en prenant soin de parler à Amour en dernier, Il vous faudra à présent combattre les quatre nains (attention, ils sont assez costauds normal pour des nains me direz-vous). Une fois débarrassé, fouillez-les et récus pérez la rune sur le corps de Amour Vous pouvez maintenant sortir par le puits au centre de la salle

nez-la et allez dans le glyphe sur le soi. Une fois de l'autre côté du gouffre, traversez le hall à l'ouest. Dans la saile avec le livre, il v a une porte secrète dans le mur du sud. Emoruntez cette dernière et récupérez la rune sur la statue. Retournez dans la pièce du livre et franchissez la porte secrète de l'ouest. Descendez le couloir (attention aux pièges), ignorez la fausse sortio allez au sud et descendez l'escaller. Vous êtes maintenant arrivé au niveau 3. Prenez la porte située sur le mur du nord-ouest. Pénétrez dans la salle du dragon et dirigez-vous vers la queue du dragon en vous préparant à affronter les Grandes Wyverns présentes dans cette salle. Traversez le hall jusqu'à la salle des statues. Écoutez ce que les statues ont à vous dire puis franchissez les doubles portes de l'autre côté des statues pour arriver au niveau du feu. Tuez les Gardes Phénix puis sortez. Revenez dans le couloir et franchissez l'autre double porte sur la gauche. Vous arrivez au niveau de l'air où il vous faudra combattre un « Air Aspect » et un Empaleur Invisible. Une fois ceux-ci passés de vie à trépas revenez sur vos pas, évi-





▶ tez la troisième double porte et franchisse: la quatrième pour atteindre le niveau de glace. Fritez les monstres, sortez et empruntez la troisième double porte. Il vous faudra utiliser des fléches de feu afin de tuer le Fission Silme ». Teléportez-vous jusqu' à l'échiquier et écoutez attenthement les instructions. Il vous faudra tuer le oil adverse pour gagnes Cortez vous faudra tuer le oil adverse pour gagnes Cortez van un leueu lina du qu'et pour arriver au niveau lina.

C'est encare loin ? Traversez le couloir et parlez avec le fan-

tôme de Durlag. Crochetez la serrure de la porte du sud-ouest et suivez le chemin. Parlez au golem de pierre de l'autre côté de la salle où il y a une fosse et répondez à ces questions. Vous allez être téléporté dans la salle des compas. Répondez correctement aux questions et vous serez téléporté au fantôme de Durlag. Allez au nord-est et entrez dans la pièce où il y a le fantôme de Islanne. Traversez la porte de l'autre côté et récupérez la rune sur le « Ore Smeit » (attention aux pièges). Retournez ensuite à la salle à la fosse, empruntez la porte du coin est, suivez le chemin et prenez à gauche au croisement. Insérez la rune dans la machine, retournez au croisement et prenez cette fois-ci à droite. Vous arriverez dans la salle des runes. Traversez la pièce et cliquez sur le lit dans le coin quest, Parlez au galem de pierre du nord encore une fois et répondez à ces questions. Vous serez une fois de plus téléporté au fantôme de Durlag. Suivez le couloir et empruntez la porte secrète du mur droit. Poursuivez votre chemin vers la rivière au sud, puis une fois celle-ci atteinte, dirigez-vous vers l'ouest Continuez d'aller vers l'ouest jusqu'à ce que yous atteigniez 1175,2285 puis prenez au sud à travers l'acide. Poursuivez votre chemin et franchissez la porte secréte qui se trouve en 740,2800. Butez Grael le roi des goules et prenez-lui sa rune. Retournez à la rivière et dirigez-vous vers le sud-est de l'autre côté de la rivière. Tuez tous les ennemis au fur et à mesure que vous progressez. À 4000,2700, Il y a un « Corrosive Pit », yous trouverez une porte secrète de l'autre côté. Franchissez-la et dirigez-vous vers le coin est de la salle pour découvrir une autre porte



cachée. Suivez le premier couloir du pordquest tout en faisant attention aux niènes Ensuite, empruntez le corridor du sud-quest jusqu'à tomber sur la porte de la grotte. Ouvrez-la. Vous trouverez une dague dans une caisse en 3785,1975 et il vous faudra vous téléporter grâce au trône. Vous vous retrouverez alors dans la salle des compas. Une fois de plus, résolvez l'énigme et vous retournez voir le fantôme de qui vous savez. grâce à une téléportation. Parloz-lui et suivez-le (si vous avez choisi de l'aider). Entrez dans le passage au sud-est. Clair De't ain vous apprendra alors comment son groupe a été éliminé. Entrez dans la salle et montez l'escalier. Vous avez pénétré dans le niveau des Chevaliers Démons. Après vous être débarrassé des importuns, ressortez par où vous êtes entré. Allez parler à Islanne et sortez de la tour de Durlag. Des sectateurs viendront yous voir, Parlez avec eux puis tuez-les. Montez l'escalier dans leur quartier général. Tuez le Tanare après avoir tué tous les sectateurs du bâtiment. Voilà : c'est fini.

l'île du Raldu

Dans le village de Ulgoth's Beard, allez discuter avec Mendas (au sud-est près des docks). Acceptez d'aller chercher la carte. Allez dans la partie inférieure du quartier nord-est-est de Baldur's Gate (celui qui est séparé en deux par la muraille). Le premier bâtiment sur votre droite est celui où vous devez vous rendre. Crochetez la serrure et entrez. Parlez avec Ulf et avec les bonnes réponses il vous laissera tranquille, Montez l'escalier et parlez avec le capitaine Tollar Kieres. Accepter d'aller lui chercher de la bière au « Blushing Mermaid » (situé dans le même quartier mais de l'autre côté de la muraille). Une fois sur place parlez avec De'Tranion. Il vous faudra alors solder le compte de cet alcoolique de capitaine (900 pièces d'or I) afin de pouvoir obtenir une bière. Retournez ensuite voir le capitaine pour lui donner sa mousse et récupérer la carte. Allez ensuite à Ulgoth's Beard donner la carte à Mendas, puis allez le retrouver sur les docks. Vous allez ensuite échquer sur l'île du Baldurien. Allez discuter avec Kaishas Gan (bâtiment au nord-est) et acceptez d'aller débarrasser l'île des loups-garous. Sortez



du village et dirigez-vous vers le nord. Méfiez-vous du ranger qui vous tendra une embuscade avec ses amis lycanthropes, Dirigez-vous vers l'épave à la pointe nord de l'île. Entrez dans l'épave avec précautions (un panaché de loups et de garous vous attendra) et trouvez Karoug pour lui faire la peau. Une fois transformé en descente de lit, sortez de l'épave et retournez voir Kaishas Gan. Elle vous intronisera dans son dan. Il vous faudra alors combattre des loupsgarous dans le village. Allez en 1670, 1345 et entrez dans le bâtiment. Descendez l'escalier et pénétrez dans le labyrinthe. La sortie se trouve en 3020,378 sur le mur du nordest. Allez dans le bateau, tuez le loup-garou et prenez la carte sur son corps. Cliquez sur le mat et vous vous retrouverez au village de Ulgoth's Beard. Parlez avec Baresh, entrez dans la maison et confronter Mendas. Tuezle et cette quête sera finio

L'île de olace

l'extension.

Encore une fois, cette quête débutera à Ulgoth's Beard. Allez voir Shandalar au nord du village et acceptez de lui ramener sa cape : il vous téléportera alors sur une petite île. Tuez l'ours polaire si vous voulez des points d'expérience en rabe et entrez dans la grotte. Dans celle-ci, vous serez confronté à des loups des glaces ainsi qu'à de puissants magiciens. Vous tomberez d'abord sur un groupe de trois magiciens. Il n'y a pas de recette miracle pour les battre, néanmoins la tactique présentée au début de cette solution peut vous être utile, de même, il peut être parfois judicieux de rendre un personnage invisible (sort ou furtivité), de l'envoyer en repérage de l'ennemi, de revenir puis de dormir afin que les sorts actifs (boudier, entre autres) sur les magiciens ennemis disparaissent. A part ce groupe, vous trouverez d'autres magiciens isolés dans ce niveau. Il faut savoir que bien qu'ils veuillent discuter, ils vous attaqueront de toute facon. alors autant prendre les devants ou plutôt les derrières (backstab quand tu nous tiens) Il est à préciser que le magicien répondant au nom de Garan dispose d'Ankheos apprivoisés pour le défendre. La meilleure technique consiste à envoyer votre meilleur querrier avec une bonne protection (au moins -3 de Classe d'Armure(-6 étant chaudement conseillé)) pour aller les attaquer. Utilisez une potion de blocage de magie, histoire de ne pas être ennuyé par les sorts de Garan, tuez-le puis occupez-vous des Ankheas. La cape que vous recherchez se trouve en la possession de Dezkel. Une fois ce dernier tué, sortez par l'escalier et attendez d'être téléporté au village. Allez parler à Shandalar pour finir la quête. Vollà, c'est fini, vous avez remplis toutes les quêtes de

Pierrick Bellon

ARMORED LESTES

DELECTIF: DETRUISE/ LES UNITES ENNEMIES

#100



DISPONIBLE

- Sur novawurch net; communityusz vos stratégies
- Biophismas vaisingavia or be 40 meteur neuvelle
- Effets atm. sphériques dynamiques

www.novalogic.com



PC EN AUTOMNE 99



08 36 68 46 32 3515 UIII SOFT



NOVALOGIC



Dernier octobre du millénaire

Vous avez repris les cours depuis un mois, vous ramassez les zéros à la pelle, vous n'arrivez plus à caser vos heures de colle dans votre emploi du temps, les vaances sont encore loin et vous avez de plus en plus envie d'étriper votre prof d'espagnol. Rassurez-vous, entre deux vendanges et dépustations cenologiques, on va essayer de vous faire oublier tout vos petits tracas journaliers.



Kaight III

Les aveniures du peiu bloodisel out cuojours fait ferin roter um 56-£14-ce la beneid masseaine d'un éphèle imberte ou fait qui s'édentifie au guncet ou fait qui s'édentifie au guncet ou fait qui s'édentifie au guncet coulègne 27 l'appois est-il que 56-b s vernis fère à la mechenche d'ans gamin entrode et ainemit bon trouver le fainlaixe trébou de Remeis-de-Calleure, finistere que beneit d'aire d'aire. Il des le comme de l'aire de la fait de la comme de l'aire de la comme de l'aire de la comme de l'aire de la comme de



Traverse une ville à toute herrique et envoyant les illes a l'enues courte les balantaises, visit que l'uniquisse tenut notes aux Cedire. Est ce pauce qu'il condait une Supez 5 pourte qu'il Perspétite de un projetite de la commande de l'acceptation de l'acceptation de l'acceptation de la commande de l'acceptation de l'ac

5-7, na librar

A. Philipping - Part -

Section of the Household Stephane Cardial Indicates Control Co

tory to describe that Common China had been an appear of Odomber Passers that had been as an appear of Odomber Passers that had a Portic and Common Assert to Male Gramm Persons, Japanes Service (Service of Service)

Class artificial Palante Charty Lattle (Recal Palante) of Billion Types Comments

Transport Factor (2.00 & COATOM & Brought of Street Assessment)

5. Transport (2.00 & FORE)

5. Transport (2.00 & FORE)

5. Transport (2.00 & FORE)

This of BANK 19 (C)

JOHN OF THEMS

THE BANK 19 (THEMS)

AND THE STREET IN THE STREET

Only 2 Miles there has not come of the common of the common framework framework framework from the common framework framework

Minimote most higher as a series of cooling positions

Perform to the stock of them thereon their said officer carried.

Juniopali (del merre i Internacio describio) Juniopali Kompuna (del formica) Removar (de formica)

Parameter (Section Conference of the Conference

Adjustery - House, - Manageri, - month C. J. - point (Mills.)

Ten y Characteristics - general Corpor, 16 - 12 Az (10) A 20 (2) - 1 Az (10) A 1 (10) Assume properties of the season properties finitesials.

Particle (Married Landscape)
To the Text of Article of the American
To thing Article
Text of Married Landscape
American Structure Structure, state
Things Text of Text

Three out and at Processing in the set of the first

Authorities and County and an account of the county and an account of the county and an account of the county and account

Described from June 2011 and Financial Consideration of the Consideration of the Consideration for the Conside

Consumer of accept the Salamons

La sélection Boulanger du mois

E-OL

LES NOUVEAUTÉS

DE 249 À 299 FRS LE TITRE V-TECH COLLECTION «MISTER QUIZZ»

· Cas 3 year convivious sont edectés à toute le femille. Crész une attraction autour de votre 290 FRS MUSIC MAKER 5.0 · Arrangeur musical multi-

vidéos avec remix de CD audio, synthétaeurs numeriques, MP3 et des fonctions internet.



99 FRS LE TITRE MICROSOFT PRESS LIVRES "EN UN CLIC DE SOURIS"

Ouvrages : Office, Word, Excel, Access, Powerpoint, Frontoson et

A PERSON NAMED IN

LES BONNES AFFAIRES

299 FRS TLC EDUSOFT DELUXE Cette nouvelle version de

restes différentes, Jouebins

159 FRS MICRO APPLICATION GO KART RACING Plusieurs kerts disponibles sur 8





LES INDISPENSABLES

239 FRS MC AFEE VIRUS SCAN 4.0

· Viruscen utilise la toute demière technologia pour détecter 100% des virus. Le télechtroement.













MISE A JOUR CORFL DRAW 9

Retrouvez la version mise a jour

1999 FRS

COREL

LE PRODUIT DU MOIS

Version Prémium disponible pour 1190F.

























ANDE-SYNTHE + ENGLOS - TRAITE IN A SU F DUIS













FAITES PARLER LA PUISSANCE)



Rendez-vous avec

CASTROL HONDA SUPERBIKE 200

au Mondial du 2 roues

Jaris Expo, porte de Versailles, 75015 Paris lu 1° au 10 octobre

Stand Castrol : n° 581. Hall 1.















